
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 10
Sólo 395 Ptas.
2,37 €
Juegos & Cía
Test PC
Devil Inside
La audiencia manda
Reportaje PC
Carmageddon TDR 2000
A sangre fría
Especial PS2
PlayStation 2
Primeras impresiones
Reportaje
Managers de fútbol
¡Conviértete en entrenador!
ESPECIAL
STAR WARS
Todo sobre los nuevos juegos
de regalo
10 Tatuajes
Lara Croft, Resident Evil, Quake III y Diablo II
Trucos
Pokémon Stadium
Todos los secretos para derrotar a los mejores entrenadores Pokémon
Los mejores trucos para los juegos del momento

Juegos & Cía.

Nº 10
Junio 2000

Sumario

Actualidad

Pág. 4 **Noticias**

¡¡¡Monkey Island vuelve!!! 4
Un Pokémon muy amarillo 8

Juegos

Pág. 8 **Reportajes**

Especial Star Wars 8
Los nuevos proyectos de Sega .. 14
Primeras impresiones sobre PS2 .. 16
Carmageddon TDR 2000 18
Dead or Alive 20
Los últimos manager de liga ...42

Pág. 22 **Test**

Dragon Valor 22
Jeremy McGrath Super Cross ... 24
Bugs Bunny Crazy Castle 4
Resident Evil Survivor 26
Lemmings Revolution 28
Colin McRae 2.0 30
Zombie Revenge 32
Pro Pinball Fantastic Journey .. 33
Vampire Hunter 34
Crusaders of Might & Magic 35
Devil Inside 36
Silent Bomber 38
Urban Chaos 39
Victory Boxing Challenge 40
Ready 2 Rumble

Pág. 66 **Arcade**

Capcom vuelve a sorprendernos con la nueva versión del popular «Powe Stone».

Pág. 46 **Comparativa**

Messiah vs. MDK 2 46

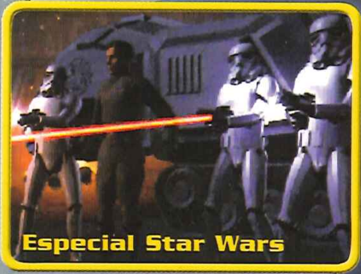
Trucos

Pág. 48 **Consultorio juegos**

El lugar donde tus deseos son órdenes. ¿Nos pediste un truco? Corre a buscarlo.

Pág. 47 **Trucos**

Los mejores trucos para todos los sistemas. Este mes, entre otros, ayudas extra para «Fear Effect», «Ultima IX Ascension», «Sled Storm», «Rayman 2» y «NBA Jam 99». Y además, la guía completa de «Pokémon Stadium» para que te conviertas en un maestro pokémon y la primera parte de la solución de «Resident Evil 3 Nemesis».



Únete a Juegos & Cía en el camino hacia la fuerza...



Opiniones variadas y enfrentadas sobre lo que nos ha parecido PS2.



¡Ay, ay y ay! creo que he atropellado a una señora sin querer...



Los cuerpos más redondos de todo el panorama de la lucha...



Namco sorprende con un R.P.G. fascinante... ¡¡BIEEEEEN!!

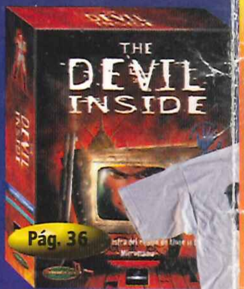
Que no nos pase nada

Cuando leáis estas líneas estaremos a muchos, muchos kilómetros... en Los Angeles, sí en los *United States*, sufriendo en nuestras *calnes* el agobio de visitar la feria de videojuegos más grande del mundo. Estamos seguros que valoráis nuestro sacrificio y el terrible esfuerzo que supone marcharte lejos de casa para conocer de primera mano las últimas novedades del mercado... Jugar con los nuevos proyectos de PS2, asistir a la presentación de X-box, entrevistar a los grandes programadores..., en fin, qué os vamos a contar, la dura vida del redactor. Es broma, claro, estamos encantados de hacer el petate y cruzar el charco y prometemos contároslo TODO el próximo mes. Mientras ese momento llega, aquí os dejamos los deberes hechos: unas paginitas repletas de información para que no os dé tiempo a aburriros. Os vamos a echar de menos, sniff...

La redacción

Juegos & Cía. So

¡Andá! Pero si en Juegos & Cía hay muchos regalos: ¡jo! yo quiero la mochilla de Atari, ¡ey! como mola el ratón... ¿Que qué tengo que hacer? ¡Buf! tendré que coger boli y papel, no vaya a ser que se me escapen...



Pág. 36

6 Mochilas "Atari"



Pág. 68



Pág. 79

4 Kensington Mouse in a Box Scroll

10 Agendas "Erin Brockovich"



Pág. 76



Pág. 5

10 Tazones "Grandia"



5 Wizzard Pinball Controler para PC



rteos





25 Posters «Vandal Hearts II»

Pág. 6

5 Juegos y 5 Camisetas «Devil Inside» para PC

5 Juegos «Pro-Pinball Fantastic Journey» para PC



Pág. 33

5 Thrustmaster Rage 3D para PC



Pág. 39

1 Volante Top Drive 426 para N64



Pág. 48



Pág. 73

Pág. 67 **Listas de éxitos**

Tras una sorprendente maniobra para despistar «Gran Turismo 2» vuelve a los puestos de cabeza.

Hardware

Pág. 68 **Consultorio técnico**

Un consejo para cada problema. ¡A mandar, que *pa* eso estamos!

Pág. 69 **Novedades hardware**

Pon tus sentidos a prueba. Este mes un montón de cosas para oír, tocar y pisar.

y Compañía

Pág. 70 **Reportaje**

Dreamcast y la aventura OnLine. Por fin,ChuChu Rocket, el primer juego OnLine para la consola de Sega está ya disponible y amenaza con desatar una nueva fiebre. Palabra de jugador.

Pág. 72 **Sólo webs**

El Episodio I de Star Wars acaba de salir en vídeo... ¡qué mejor excusa para recorrer todos sus webs!

Pág. 73 **Deportes**

Vente a la bolera y consigue un montón de plenos, sin despeinarte *ni na.*

Pág. 74 **Música**

¡¡Uff!! Las chicas están guerreras y con más marcha que nunca. Mira, mira estas páginas y luego hablamos.

Pág. 76 **Cine**

Todos los estrenos de la temporada para mentes inquietas. ¡¡Vaya película la que nos tienen preparada!! Muérete de miedo o viaja al otro confín de la Galaxia... el billete a cuenta de Juegos&Cía.

Pág. 78 **Las páginas del lector**

Las páginas más locas de la revista con un rinconcito especial donde sólo tú eres el protagonista. Y recuerda... no te lo creas todo.

Pág. 80 **Juegos y más**

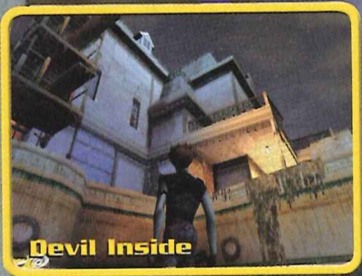
¡¡Mamá!!¡¡Yo quiero ser un Action Man!!... y quiero también la moto y el coche, y el traje de reportero y el de buzo, y...



En este nuevo Resident Evil podemos oler el horrible aliento de los zombis.



El mejor juego de Rally para PC y PlayStation... ¡cuidado con la vacaaaa!



Tétrico como pocos, Devil Inside es la sensación del mes... ¡de miedo!



Tiros, tiros y más tiros. Atentos a un Shoot-em-up sorprendente.



Cúper, Van Gal, Del Bosque... ¿quién quieres ser?



Este mes en la comparativa habrá mucha, mucha caña...

Otras...

El E3 más completo

Los días 11, 12 y 13 de mayo ha tenido lugar en Los Angeles el E3, la feria más importante de occidente. Allí hemos contemplado las novedades que nos deparará este año y el que viene. Grandes juegos para todos los soportes y muchas, muchas sorpresas que os comentaremos el mes que viene en un reportaje especial sobre esta feria.

Konami la juguetera...

El pasado 27 de Abril se firmó en Japón la compra del 22% de Takara por Konami. La empresa de los Tho shin den y los Choro -Q es la tercera juguetera del país del sol naciente y este movimiento de Konami les sitúa en una muy buena posición para el desarrollo y la adquisición de nuevas licencias... ¡BIEN POR KONAMI!

Dreamcast en Internet

Desde principios de Mayo, al conectarnos al portal de Dreamcast en Internet –Dreamarena– podremos jugar con muchos juegos de forma gratuita: el tradicional tres en raya en el que si ganamos a la máquina en el nivel más complicado entraremos en un concurso semanal. Otro de ellos es el famoso juego de los barquitos, en el que tendremos que afinar muy bien la puntería para ganar muchos premios. Y por último, una especie de Trivial que pondrá a prueba todos nuestros conocimientos...

Acclaim y el deporte

La famosa línea de deportes de Acclaim está produciendo actualmente dos títulos para PlayStation: «HBO Boxing», que contará con la licencia de HBO, seis campeonatos muy divertidos y gran cantidad de movimientos. El otro juego de esa línea cuenta con la imagen de Dave Mirra, uno de los reyes de la BMX que traerá toda la emoción de esos campeonatos. Terminamos ya, confirmando la aparición de «Vanishing Point» para Dreamcast en Agosto del año 2000.

Novedades

Dreamcast

Pocos lanzamientos para Dreamcast en el mes de Junio aunque todos ellos son títulos de calidad: «Evolution», «Deep Fighter», «Spirit of Speed» y «Fur Fighters».

Game Boy Color

Diferencia de géneros en las novedades de Junio para Game Boy Color: «Barça Total 2000», «Spirou», «Toonsylvania», «Soccer Manager»...

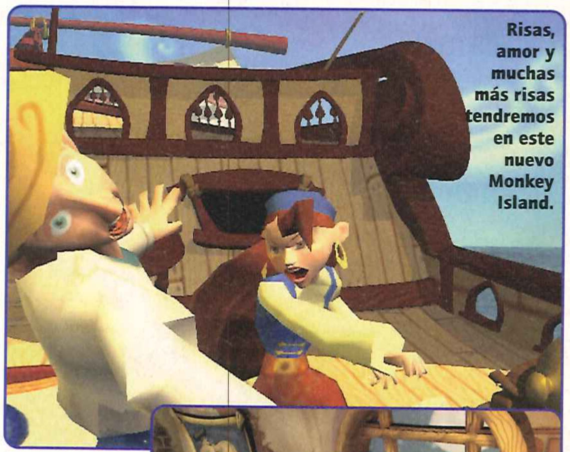
PC CD- ROM

No esperamos muchos lanzamientos, entre otros, este mes: «Odisea», «Fort Millenium», «Cruzada» y «El Louvre».

PlayStation

La consola de Sony está en buen momento: «A Sangre Fría», «Tombi 2», «Legend of Legaia» y «Armorines».

Haciendo el mono en Escape from Monkey Island


Risas, amor y muchas más risas tendremos en este nuevo Monkey Island.


Magia Vudu para uno de los reencuentros más esperados.

Estamos orgullosos de presentar las primeras imágenes de la nueva aventura del pirata Guybrush y sus amigos. «Escape from Monkey Island» nos sitúa un tiempo después de lo vivido en la tercera parte con Guybrush hecho todo un señor, ya que al final se terminó casando con la gobernadora Elaine. La historia comienza cuando los dos llegan a la Isla Melee después de una romántica luna de miel y se encuentran con multitud de problemas. Para empezar, Charles L. Charles se quiere hacer con el puesto de la gobernadora, ya que Elaine fue declarada oficialmente muerta. Y seguimos con que a lo mejor volvemos a encontrarnos con nuestro inmortal enemigo LeChuck.

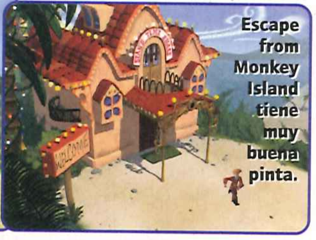
El paso a las 3D, aparentemente no le ha sentado nada mal, sobre todo si tenemos en cuenta que, de toda la vida, la serie Monkey Island ha sido un juego en 2D y que Lucas Arts debe hacerlo muy bien si no quiere pelearse con sus muchos incondicionales. El sistema de control será muy similar al visto en «Grim Fandango», pero no nos debemos olvidar que la personalidad de la saga seguirá impresa por muchos polígonos con texturas que renderize en tiempo real.

Se presentó en el pasado E3 de Los Angeles y todavía no tiene fecha de salida, aunque se espera que para finales de año aparezca en nuestro país doblado y traducido como Dios manda, hasta entonces nos quedamos con estas imágenes que dicen mucho sobre lo que será todo un bombazo seguro...


El diseño utilizado para esta nueva entrega, nos ha dejado perplejos...



El uso del color en este juego sólo se puede catalogar como sublime. ¡¡¡Bien por Lucas!!!


Escape from Monkey Island tiene muy buena pinta.



Quake III Team Arena Empieza lo bueno...

Id y Activision han hecho oficial un nuevo pack de misiones para «Quake III Arena» que está en estos momentos en desarrollo. Afirman que esta nueva versión contará con gráficos, nuevas armas y por supuesto, diferentes personalidades para elegir durante la partida.

En Internet existen diferentes MODS para jugar con «Quake III Arena» como si de un Team Fortress se tratará, aunque la única ampliación que será oficial es la que os presentamos en estas pantallas, que dicho sea de paso tienen una pinta realmente increíble y en la que podremos contar con un nuevo arma que promete ser devastadora.


Los efectos de luz serán mucho mejores que los anteriores.


La ambientación es digna de mención...

¡Que vienen los indios!

La nueva edición de uno de los mejores juegos de acción en tres dimensiones para Nintendo 64 estará disponible para este verano. Acclaim, ha confirmado ya algunos datos como la historia y la inclusión de nuevos personajes seleccionables. En «Turok 3», los programadores han incluido un total de 24 nuevas y rediseñadas armas, de esas que hacen mucha pupa, para acabar con más de 40 enemigos distintos que, dicho sea de paso, dan mucho más miedo que los vistos anteriormente. Los dinosaurios tampoco faltarán a la cita veraniega con Nintendo 64.


No faltarán escenarios y vehículos futuristas...



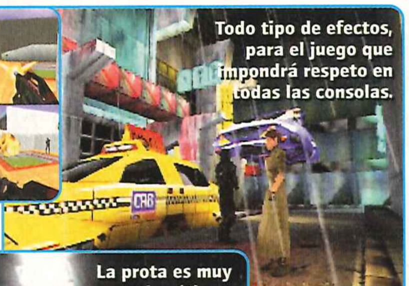

Le tenemos a tiro... ¿no irás a fallar ahora?


Muchos demonios para tan pocas balas... ¡¡esto es un infierno!!

A Perfect Dark, ya le queda poco...

Todavía tendremos que esperar hasta el 30 de Junio para disfrutar de este sensacional título que nos trae de cabeza.
La trama es muy sencilla, en el año 2023 un científico es secuestrado y asignan su rescate a Joana Dark para salvar el universo de una destrucción segura. Toda la acción se desarrollará en los grandísimos rascacielos de Chicago. Como opciones de juego, tenemos la individual –característica de estos programas–, además de otra para los amantes del modo multijugador, ya que aparte del famoso Deatmach, Rare ha incluido un modo cooperativo muy divertido con el que nos pasaremos horas y horas delante del televisor.
En fin, después de tanta espera ya era hora de conocer una fecha de lanzamiento, aunque nunca se sabe con estas cosas, a lo mejor nos tienen otros tantos meses esperando.

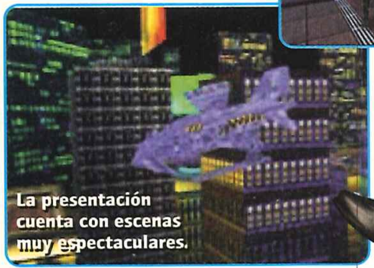

El modo a cuatro jugadores es brutal.


Todo tipo de efectos, para el juego que impondrá respeto en todas las consolas.


La prota es muy carismática...




La acción será continua.


La presentación cuenta con escenas muy espectaculares.

Versiones

•Spirit of Speed DC



Hace unos meses, os hablamos en el número cinco de esta revista, de este mismo juego en versión PC y no pensábamos que pudiera acabar en los circuitos y GD de Dreamcast, pero



amigos, la gente de Acclaim se ha sacado de la manga una conversión exacta:
Gráficos muy buenos, un control algo duro pero manejable, gran sensación



de velocidad y una jugabilidad que sólo consigueremos si conocemos a la perfección la conducción de estos *troncomóviles* del pasado.
Para cuando leamos estas líneas, el juego ya estará a la venta por 8.990 ptas, así que ya sabes, si te iba el coche del abuelito no desestimes hacerte con este «Spirit of Speed».

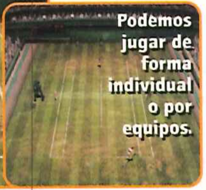
Aquí huele a tierra batida...




Disponemos de ocho ángulos distintos de cámara.

El famoso torneo Roland Garros tendrá de nuevo otra edición por parte de Cryo en el terreno del videojuego. «Roland Garros 2000», viene a mejorar las anteriores versiones con un nuevo engine 3D, diferentes opciones en las que se encuentra poder jugar cuatro torneos del Gran Slam, la disponibilidad de elegir a 16 tenistas, 16 raquetas diferentes que tendremos que ir ganando con nuestra habilidad y una completísima enciclopedia multimedia que nos informará sobre todo lo que rodea a este deporte. En Junio, sale a la calle y promete grandes emociones.


Los jugadores están animados mediante captura de movimientos.


Podemos jugar de forma individual o por equipos.

Nuevos datos sobre Game Boy Advance

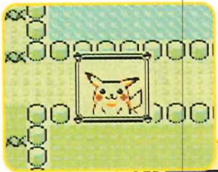
La portátil más querida del planeta dará paso a un monstruo de tamaño similar en el 2001. Japón, disfrutará de una maravilla de 32 bits que hará un uso del color excelente y que, además, será totalmente compatible con los cartuchos de las anteriores Game Boy.
La nueva consola tendrá unas dimensiones muy parecidas a las de Game Boy Color, contará con una pantalla un pelín más grande, muchos colores –pasan de los 50.000– 2 gramos más de peso, 10 horas de automía con el mismo tipo de pilas y un total de 70 desarrolladores haciendo muchísimos juegos de gran calidad. La verdad es que la cosa promete, pero hay que mantenerse un poco cautelosos, por si acaso al final las cosas no salen como se dicen...

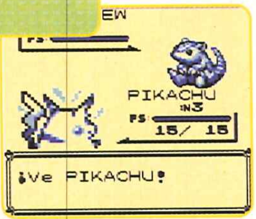


Pika, Pika... ¡¡PIKAAAACHU!!

Los amantes del Pokémon más famoso y amarillo de los 150 existentes están de suerte, ya que en Junio de este año 2000, se pondrá a la venta la versión especial de Pikachu también conocida como Edición Amarilla.
En este pequeño cartucho, nuestro principal Pokémon será este ratón eléctrico. Los lugares que recorreremos serán los ya visitados en las ediciones roja y azul y el sistema de lucha no cambiará, así que es de suponer que este «Pokémon Edición Amarilla» es una versión para coleccionistas o para aquellas personas que no dispongan de las versiones roja y azul.
Su salida al mercado japonés vino acompañada de una edición especial de la Game Boy Color repleta de Pokémon, que no está confirmada en España pero que no estaría de más su salida en nuestro país.







Juegos & Cía. Sortea:
10 Tazones "Grandia"



Bases en la pág. 82

Lo + Caliente

Final Fight para Saturn

Es increíble la confianza que tiene Capcom en SegaSaturn. No contenta con sacar «Street Fighter Alpha 3», ahora nos presenta un *one vs one* para la placa ST-V (Saturn). Este juego, que por ahora sólo está en Japón, presenta a los principales personajes y enemigos de la famosa saga en un juego tipo Street Fighter EX... ¡INCREÍBLE!



Wipeout Fusion, tu primera carrera en la PS2

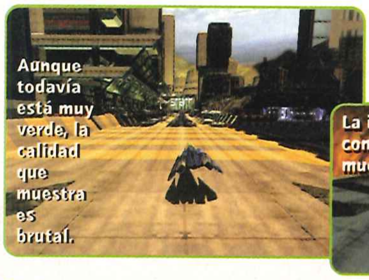

Si algo caracteriza a esta saga es la banda sonora.


El programa se está desarrollando en Liverpool.

Confirmada la famosa saga de carreras futuristas para PlayStation2. Como podemos ver en las pantallas que os ofrecemos, el juego promete mucho, y es que «Wipeout» siempre ha sido una saga con una calidad tremenda.

Aunque todavía no está confirmada la banda sonora que le acompañará, podemos asegurar que seguirá la línea de música electrónica de pasadas ediciones.

El programa se está desarrollando en Liverpool, y sus creadores han enfocado esta nueva versión hacía el diseño y jugabilidad de la primera parte. Además, esta vez los circuitos serán mucho más interactivos que antes. Dentro de unos meses, aún es muy pronto para concretar más, nos podremos subir al carro de las carreras futuristas con Psygnosis y PlayStation2.


Aunque todavía está muy verde, la calidad que muestra es brutal.


La interactividad con los circuitos será mucho mayor.

Hype GBC, pequeños héroes

La aventura de estos pequeños juguetes de Playmobil llega ahora a nuestra GBC. Nuestra misión será ayudar a nuestro pequeño amigo Hype a volver a su verdadera época y para ello contaremos con la ayuda de Gogoup, el mago, que nos mandará recoger todo tipo de objetos para volver a casa. Para ello Ubi Soft ha habilitado 19 mapas distribuidos en 4 niveles por los que campar a nuestras anchas.

Gráficamente parece un juego bastante completo, y carisma no le falta, así que puede ser una de las bazas fuertes de Ubi Soft para este verano.

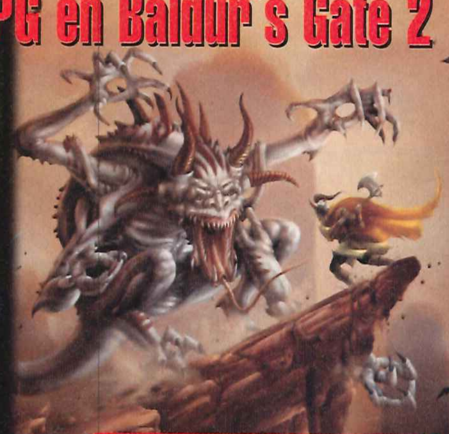

Nos tendremos que enfrentar a enemigos finales de este calibre.


La caída parece tremenda, cuidado amigo.


Ayuda a Hype a volver a su época.

Mucho más RPG en Baldur´s Gate 2


Los escenarios son mucho más fantásticos.



El pasado E3 se presentó uno de los RPG más importantes de la plataforma PC. «Baldur´s Gate II» viene a continuar la historia de la primera parte pero nos ofrecerá muchas, muchísimas opciones diferentes de juego...

Para empezar debemos comentar la impresionante lista de hechizos que incluye ésta segunda parte. 300 magias para utilizar en más de 130 enemigos nuevos que se suman a los aparecidos anteriormente... que fuerte ¿no?

Los creadores afirman que para acabarse el juego tendremos que dedicarle mucho tiempo: de 200 a 300 horas disfrutando de un pedazo de juego que saldrá en nuestro país en octubre de este año completamente localizado a nuestro idioma.

El número de CDs no se han confirmado todavía, aunque es probable que ronde los cuatro. Otro tema que será esencial, es el modo multijugador que nos permitirá echar partidas contra otras 15 personas...


El uso de los hechizos será esencial para vencer...


Magia oscura para una segunda parte tremenda.

Fur Fighters, peluches con malas pulgas

Acclaim está preparando uno de sus proyectos más ambiciosos para el 2000. «Fur Fighters» es un arcade en el que manejaremos a tiernos peluches por vastos escenarios en los que nos tendremos que enfrentar a una manada de enemigos armados hasta los dientes.

Todo ello aliñado con un humor, tipo «South Park», de lo más sarcástico.

Las apariencias engañan, y es que a pesar de la imagen tierna e inocente de todos los personajes, os aseguramos que la capacidad de destrucción de estos pequeños demoledores es brutal.

Y es que este juego está concebido para dar más importancia a la diversión de gatillo fácil, dejando a un lado los puzzles y la aventura. Esperaremos con ansia que esta maravilla llegue a nuestras manos para repartir plomo sin dudarlo a todo osito insensato que se cruce en el camino.


¿No os dan ganas de estrujarlo contra el pecho?


Los efectos de luz tienen pinta de ser impresionantes.


Mirar el tamaño de ese arma, casi na.


El modo multijugador promete ser muy, pero que muy divertido.



Dinosaur planet, un gran proyecto



Rare no descansa ni un momento. Esta vez está preparando un cartucho de 512 MB para N64 en el que reside todo el encanto de la prehistoria.

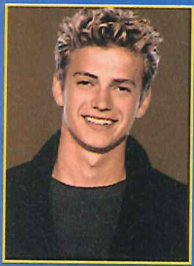
Aún se sabe poco sobre este proyecto, pero podemos adelantaros que será una aventura 3D en la que tendremos que visitar parajes exóticos llenos de bichos descomunales con muy malas intenciones.

Rare lo presentó en el pasado E3, y en su página Web www.rare.co.uk podemos encontrar más información y los primeros mp3 con la música del juego. Uno de los inconvenientes es que será obligatorio el Expansion Pack. Estamos impacientes por ver más sobre este título, ya que Rare nos tiene muy mal acostumbrados... juegos tan buenos no se ven todos los días...

Noticias

¿Brujas Jedi en el episodio II?

Se rumorea que en el siguiente bombazo de Lucas aparecerá el personaje de una bruja Jedi. Esta sería la líder de un grupo de temibles Sith. Tendría un poder tal que haría parecer a Darth Maul un manso corderito. El origen de dicha bruja viene de una novela basada en el universo Star Wars, "El cortejo de la Princesa Leia" (The Courtship of Princess Leia) de Dave Wolverton. Veremos en qué termina esto.



El nuevo Anakin

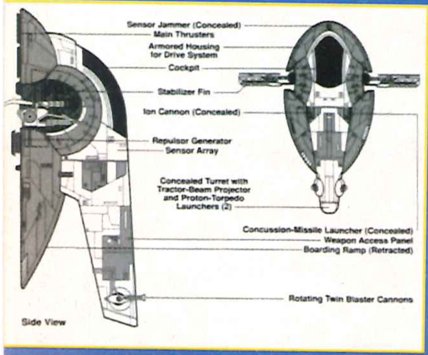
Después de barajar muchos rumores, parece ser que Hayden Christensen tiene todo a su favor pare encarnar al nuevo Anakin. Aunque todavía no se haya confirmado nada, este joven de 19 años de edad cuenta con todo lo que le gusta a Lucas, es joven, desconocido y sus apariciones en el cine son escasas. "En la boca del miedo" y, la recién estrenada, "Vírgenes Suicidas" son sus únicas actuaciones en la gran pantalla. De todas formas esperaremos la confirmación de Lucas ante esta noticia. Mucha suerte Hayden.

Jar Jar Binks estará presente en el Episodio II

Después del revuelo que se levantó en torno a este simpático personaje en el estreno del Episodio I, ya que a muchos les parecía que no pintaba nada en la saga, se llegó a pensar que tenía los días contados, pero Lucas una vez más ha demostrado entereza y apuesta de nuevo por la simpatía de este personaje incluyéndolo de nuevo en su siguiente película.

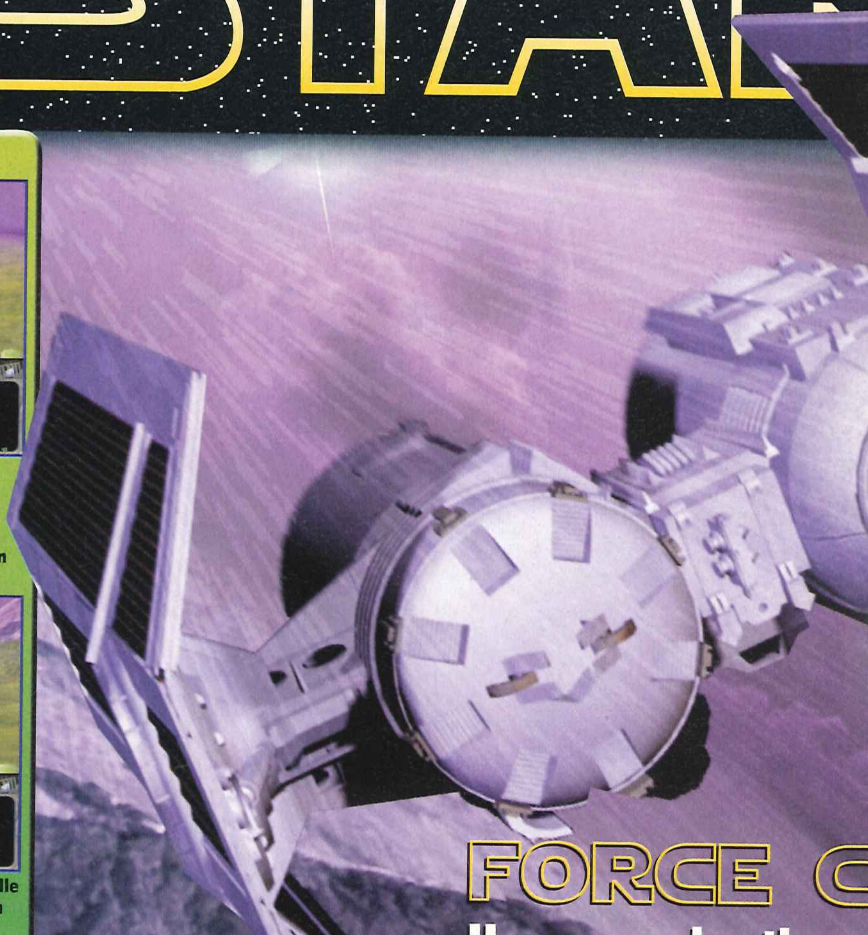
Se dice, se comenta...

Como todos sabemos, los rumores y especulaciones en torno al nuevo episodio son muchos, esta vez se dice que en los estudios de la Fox en Sydney (Australia) se ha construido el interior de la carlinga del Slave 1. El Slave 1 es la nave del cazarecompensas Bobba Fett, el que captura a Han Solo en "El Imperio Contraataca". Si esta noticia es cierta, prácticamente se confirmaría la aparición de este personaje en la nueva película, lo que sería una auténtica pasada.



Por mucho tiempo que pase, y por muy lejana que esté la galaxia, LucasArts no nos va a dejar morir de hambre antes de la ansiada llegada del Episodio II en el año 2001. ¡Más Fuerza, esto es la guerra!

ESPECIAL STAR



FORCE C

Hace mucho tiemp

LucasArts no se olvida de la primera trilogía y nos propone comandar a las huestes imperiales en su interminable lucha contra los rebeldes. ¡Utiliza la Fuerza!

Los últimos juegos de la compañía americana LucasArts empiezan a parecer, cuando menos, extraños. Atrás quedaron esas producciones artesanales que nos llegaban con cuentagotas y que no se cebaban en la licencia de ningún héroe famoso. Tal vez se trataba de un mercado menos competitivo, o es que simplemente existían otras formas de llegar al gran público. «Maniac Mansion», «The Secret of Monkey Island» o «Zak McKraken»



Los modelos 3D de los objetos son tan cuadriculados como básicos y elementales...

Tan cerca... tan lejos



Uno de los méritos de este «Force Commander» es el manejo de la perspectiva del combate, que nos permite alejar la imagen para contemplar todo el territorio que ocupan nuestras tropas...



... o acercarlo hasta llegar al mínimo detalle para seleccionar y ejecutar maniobras con aquellos elementos que deseemos. Por desgracia, algunos modelos 3D no aguantan un acercamiento muy grande por culpa del escaso nivel de modelado.

Así se colocan nuestros efectivos en el campo de batalla

La base es el corazón de nuestras tropas. Si un soldado enemigo entra en ella y no está protegida, caerá en sus manos y tendremos un tiempo límite para recuperarla.

Las tropas de asalto y defensa son las encargadas de llevar el mensaje de libertad que la Rebelión preconiza por toda la galaxia. Tienen diversos niveles de pericia.

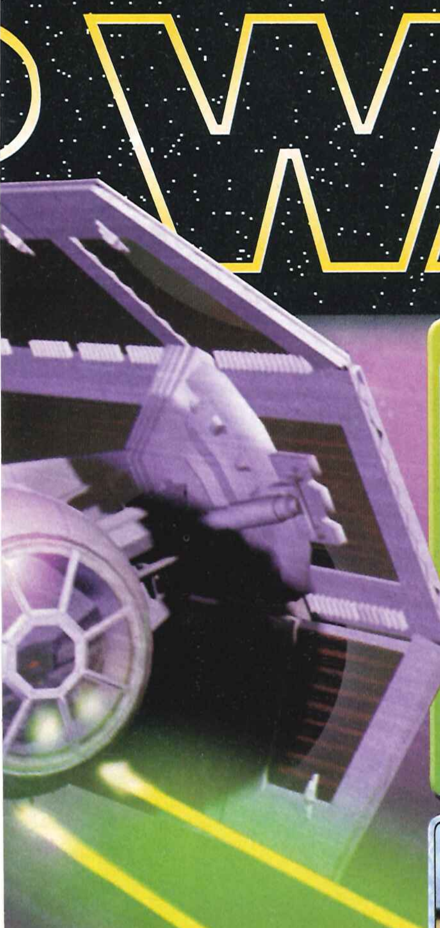
No podemos confiar nuestra seguridad únicamente a los soldados o vehículos: las torretas de defensa son muy efectivas contra grandes y pequeños adversarios.



Las unidades sirven para transportar soldados rápidamente por el escenario o para lanzar proyectiles sobre las posiciones enemigas. De seleccionar el Imperio como bando de juego, sería posible acceder a los famosos AT-AT y AT-ST Walkers. Son los que endulzan el combate.

Cuando aparece una insignia de estas características –o un logo imperial– quiere decir que hay un transporte en camino que viene a traernos algún edificio, unidad o soldado que hayamos solicitado al alto mando. ¿Será posible pedir todos los meses Juegos & Cía?

WARS



OMMADER

en una galaxia...



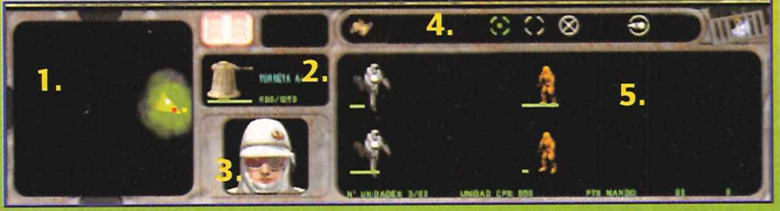
En las llanuras de Tatooine puedes freír un huevo en la arena.

forman parte de la leyenda y «Star Wars» apenas protagonizaba un simulador espacial con visos de espectáculo al año. Eran los felices años noventa, en sus comienzos más tiernos. Pero ahora la compañía de George Lucas *ha tirado por la calle del medio* y sin pensárselo dos veces ha comenzado a fabricar títulos basados en el filón cinematográfico sin descanso: Nintendo 64, PlayStation, PC, Dreamcast y hasta Game Boy han tenido su ración. Con «Force Commander» obtenemos una visión inédita de la primera trilogía: estrategia 3D.



Los AT-AT Walkers son un seguro de vida a la hora de luchar...

Los mandos de control



1. El mapa estratégico nos indica la posición de nuestras unidades. Las zonas oscuras representan los lugares inexplorados.
2. El monitor del mando ofrece una visión detallada de la unidad elegida. Sus principales características o las estadísticas más importantes aparecen aquí.
3. En esta ventanita podremos ver a una de las unidades seleccionadas. Cuando demos una orden, veremos cómo habla...
4. La barra de mando es muy importante ya que con ella podremos ordenar a nuestas unidades que avancen, ataquen, patrullen...
5. El monitor de grupo muestra todas las unidades que tenemos seleccionadas además de la vida que les resta y su rango...



Los transportes abastecen a las fuerzas terrestres...



El punto de vista puede ser manipulado a nuestro antojo...



La torretas defensivas permiten que la base principal dure más tiempo en nuestras manos.

Decir que es aburrido, que las músicas, ingenios, soldados, construcciones, naves y sonidos no despiertan en el aficionado la emoción de todo aquello que tiene que ver con Star Wars sería poco menos que mentir. Pero lo cierto, y desgraciado, es que únicamente esa afición a la trilogía es la tabla de salvamento en la que «Force Commander» sobrevive después de comprobar horrorizados unos modelos 3D inconclusos, errores de bulto en la concepción del juego –lo de conquistar la base enemiga con un solitario soldado es de locos– y un diseño de los menús que parecen sacados de una mala aplicación de Windows. Con todo y con eso, la marcha imperial y la atmósfera *peliculera* salvan a un título que tiene estrategia y algunas ideas buenas que, con el uso de las 3D, parecen mejor de lo que realmente son.

Y desgraciadamente el problema está provocado por la manía de la compañía americana de endosar algunos de sus proyectos más importantes a manos ajenas que, a la vista de los resultados, no están a la altura de Star Wars...

José Luis

Puntuación

Force Commander — **7.4** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	LucasArts
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: NO

Objetivo: vence con todas las armas a tu disposición a las tropas rebeldes o... imperiales.

Modo de juego: coloca las fichas, fabrica, ataca y vence.

Nº de jugadores:	1
Juego en red:	Sí
Bandos:	2
Armas:	Láser
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 266 MHz
Aceleración 3D obligatoria
64 MB RAM

- Es Star Wars y la idea no está mal. Acaba divirtiendo...
- Es técnicamente espantoso.

DIF · SON · GRA · JUG

Arcade



Star Wars Podracing

Diseñada por el departamento de Sega llamado AM#5, la versión recreativa de las carreras de vainas funcionará sobre una versión mejorada de la placa Naomi –una cosa llamada Hikari– y, aunque se han aprovechado algunos circuitos de las versiones PC y Nintendo 64 de «Star Wars



Racer», no habrá conversiones domésticas al estar limitada la licencia de desarrrollo al mercado recreativo. Entre las maravillas que incorpora, hay que destacar el apartado gráfico y el mando de control, idéntico



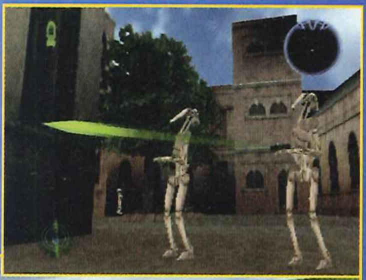
al utilizado por el joven Anakin Skywalker durante el Episodio I. Si recordáis, el invento constaba de dos palancas que controlaban la potencia de cada uno de los motores que propulsaban la vaina, por lo que el manejo de estos bichos es realmente complejo. Sólo falta que llegue pronto a nuestro país para *hincarle el diente* a una maravilla que nos va a sacar unos cuantos duros antes de terminar con éxito alguna carrera. ¡Muere Sebulba!



Nintendo 64

Battle for Naboo

Poco más de un año ha tardado la consola de Mario... y Pikachu en recibir un nuevo *cartuchazo* basado en Star Wars. «Rogue Squadron», un arcade portentoso que rememoraba las hazañas del escuadrón liderado por el joven Luke Skywalker, vuelve sus ojos al Episodio I





y a los hechos acaecidos durante la ocupación del planeta Naboo por las malvadas tropas de la Federación de Comercio lideradas por el ominoso Lord Sidious/Senador Palpatine –¡ups!–. Pensado como un juego lineal en el que hay que solucionar los distintos objetivos, durante la aventura podremos pilotar ingenios aéreos, submarinos y terrestres como el Naboo Starfighter, el acorazado STAP y una especie de Landspeeder armado hasta los dientes.



Encarnamos el papel de un joven soldado del ejército Naboo, llamado Gavyn Sykes que tiene, por cierto, más moral que el Alcoyano: él sólo quiere terminar con la amenaza que no pudieron evitar Obi-wan y compañía... :)





Manejar con soltura nuestra sable láser será vital en algunas situaciones.



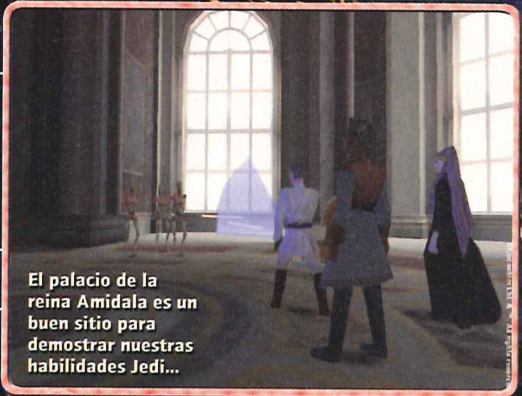
Los Destructores son robots blindados con un campo de energía que impide su destrucción.



STAR WARS EPISODIO I OBI WAN

El joven aprendiz Padawan

Tras seguir con atención los pasos de su maestro Qui-Jon, parece que su entrenamiento ha finalizado y que sus Midiclorianos están como locos por pegarse contra los males que acechan a la galaxia... él es Obi Wan.



El palacio de la reina Amidala es un buen sitio para demostrar nuestras habilidades Jedi...

El que a buen seguro será uno de los personajes más importantes del universo Star Wars, tanto en sus capítulos iniciales como en los finales, va a tener su propio juego, como mandan los cánones de los héroes universales que quieren formar parte del Olimpo de los videojuegos.

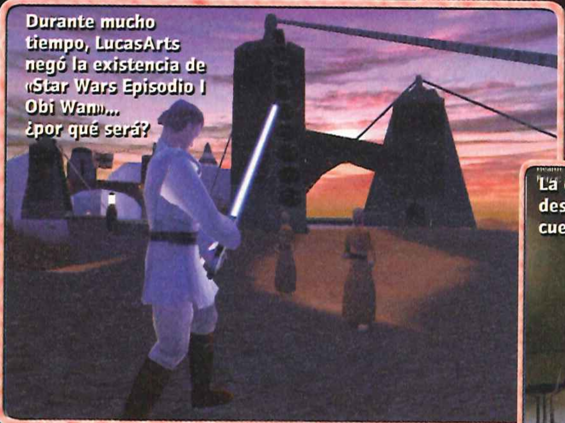
Y la verdad es que lanzando una ojeadita al pasado, nunca antes un personaje principal había protagonizado, en PC, una epopeya 3D con sables láser y enemigos de verdad. En «Shadows of the Empire» el *guaperas* se llamaba Kyle Katarn y en «La Amenaza Fantasma» Ben Kenobi alternaba el protagonismo con el místico Qui-Jon.

Ese privilegio ha tenido un precio muy alto, que muchas voces bien informadas han tenido que tragarse por culpa de una LucasArts que ha desmentido hasta la saciedad la existencia de este proyecto. Y es que cada vez que alguien afirmaba que «Star Wars Episodio I Obi Wan» se estaba programando en el interior de la compañía, un nervioso *vocero presidencial* salía al paso desdiciendo lo publicado y negando tal extremo.

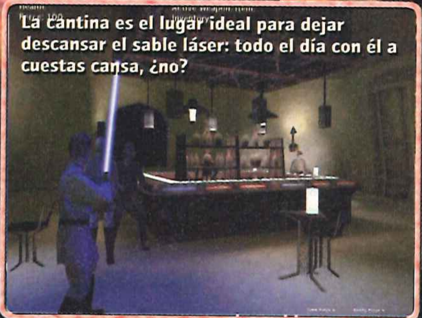
El hecho es que a día de hoy el proyecto es una realidad y que para emoción de los aficionados al universo creado por George Lucas la pinta del juego es completamente impresionante. Eso sí, cogiendo un poquito de aquí y quitando algo de

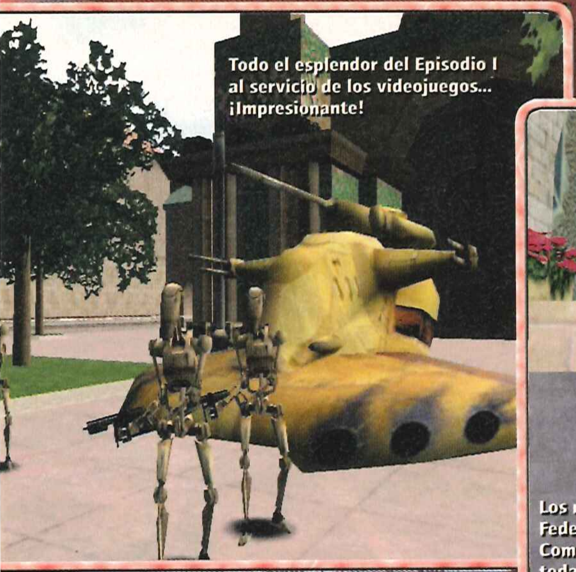


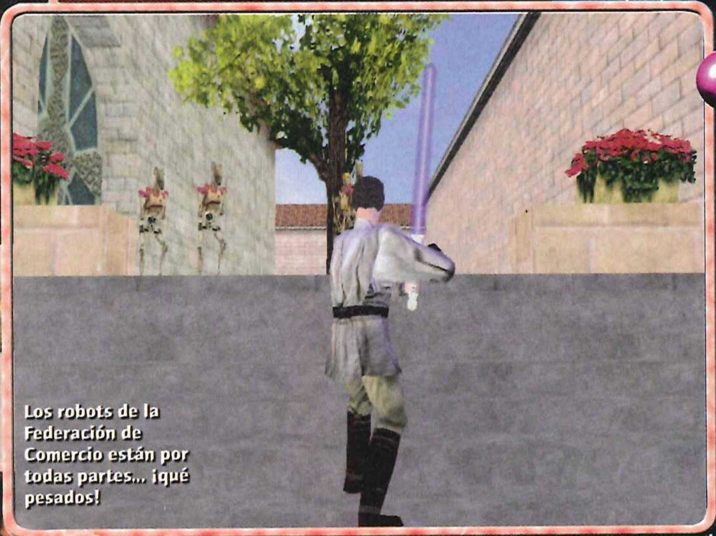
Durante mucho tiempo, LucasArts negó la existencia de «Star Wars Episodio I Obi Wan»... ¿por qué será?



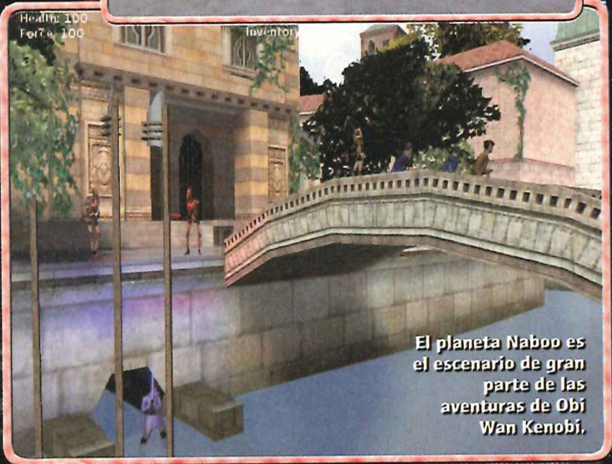
La cantina es el lugar ideal para dejar descansar el sable láser: todo el día con él a cuestas cansa, ¿no?




Todo el esplendor del Episodio I al servicio de los videojuegos... ¡Impresionante!


Los robots de la Federación de Comercio están por todas partes... ¡qué pesados!


El uso del sable de luz es fundamental para avanzar en la aventura.

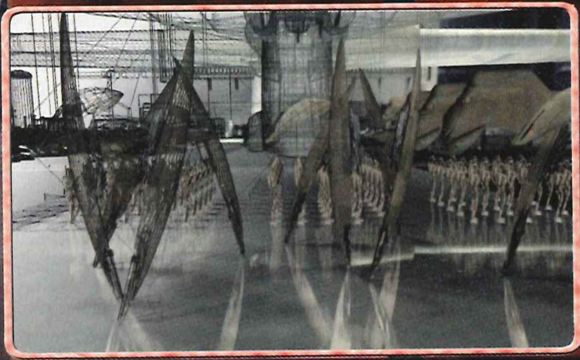


El planeta Naboo es el escenario de gran parte de las aventuras de Obi Wan Kenobi.



allá, sin hacerlo evidente a los ojos del público más experto...
Y es que por el material al que hemos tenido acceso, «Star Wars Episodio I Obi Wan» tiene un aspecto terriblemente parecido al de la aventura gráfica llamada «La Amenaza Fantasma», con la que LucasArts nos obsequió con motivo del estreno de la película el pasado año. Eso sí, mientras las imágenes desdicen el trabajo acometido por LucasArts, ésta se empeña en afirmar que el *engine* gráfico es completamente distinto, revolucionario incluso.
Haciendo caso de las características de ese nuevo motor, parece que todos los objetos se comportarán de modo distinto cada vez que sean manipulados. Y esto es posible gracias a la aplicación de complejos algoritmos que emulan la realidad aplicando leyes físicas a cada movimiento: si dos bloques chocan entre sí y caen en una superficie líquida, no ocurrirá lo mismo que si se precipitan sobre una roca.
Esto garantizaría el espectáculo visual mejorando infinitamente una tecnología que daba la sensación de estar anclada en los geniales «Jedi Knight» y «Misteries of the Sith». Juegos llenos de formas cuadriculadas y gráficos sensacionales que necesitaban de mucho equipo para ser movidos con soltura.
«Obi Wan», también, hará gala de un original manejo de la espada láser ya que gracias al ratón y a algunas combinaciones de teclas, podremos ejecutar acciones que harán del poder de la Fuerza un formidable aliado. Aunque es justo decir que ya el legendario «Jedi Knight» poseía la opción de manipular el sable láser con total libertad y de seguir los caminos de la Fuerza hasta ser un Jedi.
Lo cierto es que las negativas de LucasArts a la hora de reconocer la existencia de este proyecto pueden volverse contra ella si la mejoras no son suficientes: ¿por qué tanto secretismo para un proyecto sobre el que nadie más tiene la licencia?, ¿acaso LucasFilm desconocía la existencia de esta historia sin su permiso?...

José Luis

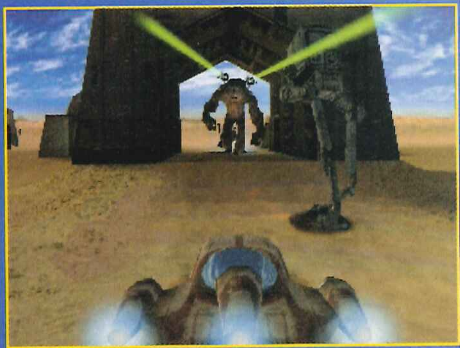


PlayStation



Star Wars Demolition

Después de cancelar la versión PSX de «Star Wars Racer» por razones que aún hoy desconocemos, LucasArts ha anunciado el lanzamiento de una cosa que, aunque parece extraña, puede funcionar por su originalidad y sorprendente desarrollo. En esencia «Star Wars Demolition» es un juego donde combaten distintos vehículos en unos escenarios preparados para la lucha y donde gana el que queda con vida



o con el aparato en mejores condiciones. A base de disparos con las armas de los vehículos o golpeando directamente al adversario, este juego contiene en sus tripas un poco de todo: elementos de la trilogía original y otros tantos del Episodio I. El caso es que todas las competiciones están organizadas por el poderoso Jabba el Hutt y el tiempo de la acción tiene lugar entre El Imperio Contraataca y El Retorno del Jedi. Para sorpresa de todos nosotros, LucasArts ha contado con la colaboración de Luxoflux –los responsables de la saga «Vigilante 8»– y Activision. Ansiosos estamos por ver lo que sale...





Dreamcast



Star Wars Racer

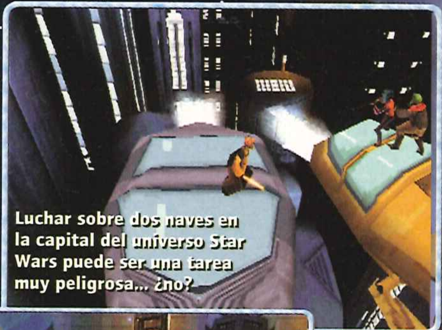
En próximas fechas llegará a nuestro país la conversión del éxito para PC y Nintendo 64 de este maravilloso simulador de vaina galáctica.
Con Anakin Skywalker como protagonista absoluto y Sebulba como adversario imbatible, el juego es una clonación exacta de la versión PC, con escasos cambios en opciones y entornos gráficos –espectaculares de por sí aunque a menor resolución–, lo que garantiza un nivel de diversión impresionante.

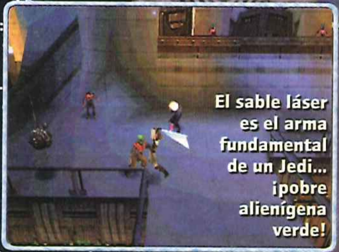




Y es que, al fin y al cabo, la cosa consiste en correr por los circuitos de toda la galaxia a más de 1.000 Km/h. poniendo a prueba nuestros felinos reflejos sin amedrantarnos ante el *pedrolo* que se nos viene encima. El juego está disponible en EE.UU. y Japón gracias al esfuerzo de LucasArts por nutrir de licencias basadas en Star Wars a la nueva máquina de Sega. Por desgracia, la versión arcade es difícil que llegue nunca al ámbito doméstico... una pena de la que nos repondremos seguro. :(




Luchar sobre dos naves en la capital del universo Star Wars puede ser una tarea muy peligrosa... ¿no?


El sable láser es el arma fundamental de un Jedi... ¡pobre alienígena verde!



PlayStation ha pasado de ver como le cancelaban proyectos a disfrutar de licencias completamente exclusivas...

JEDI POWER BATTLES

¡A mí los Caballeros Jedi!

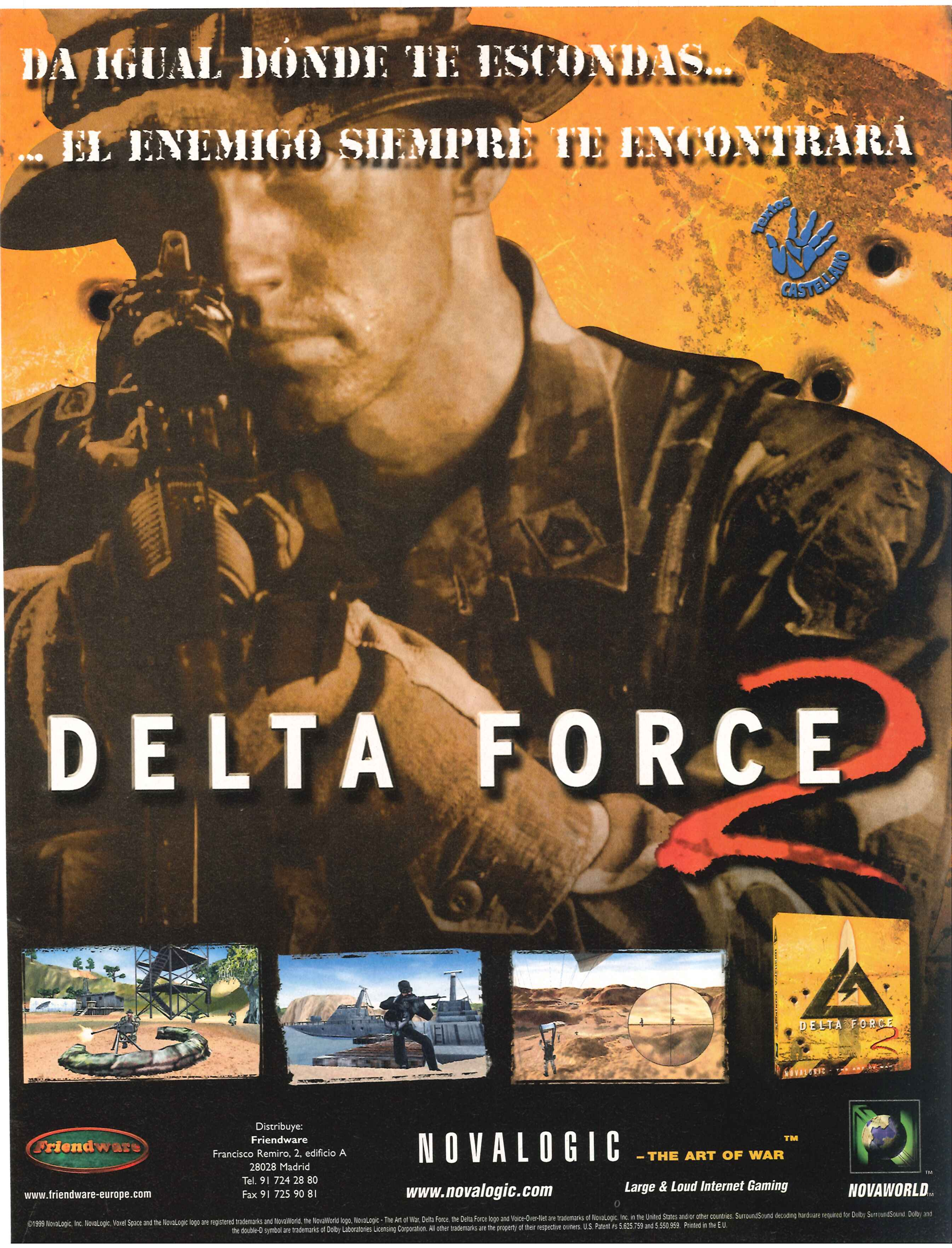
O se pasan o no llegan. No hace ni un año LucasArts cancelaba/retrasaba proyectos a diestro y siniestro y ahora, de repente, se ha liado a programar para la consola de Sony con miras a ampliar el negocio familiar más allá del PC y la Nintendo 64...
Si anteriormente os hablamos de vainas, estrategia, Federaciones, Imperios y Rebeldes, ahora les toca protagonizar un juego a la banda de *Jedis* más nobles, rectos y cabales de todo el universo, que hacen acto de presencia en el Episodio I de Star Wars con un salero conmovedor.
Y lo curioso es que han rescatado para esta aventura a los que mejor pinta dan, a los que tiene forma humana en sus extremidades y que parecen más fiables a la hora de combatir a las horrendas, peligrosas y atontadas tropas de la Federación de Comercio –Yoda, a pesar de juventud, no se mueve de su sillita y el branquicéfalo que tenía a su derecha sigue recuperándose del cabezazo que le metió a una puerta–.
Además, por si no habíamos oído hablar de Naboo y la reina Amidala, vamos a tener la oportunidad de recordar sus gustos y debilidades recorriendo de nuevo un planeta que empezamos a conocer mejor que nuestra propia casa. Todo por cortesía de LucasArts.
Pero antes de entrar en combate debemos tener claro que el arma por definición de este «Jedi Power Battles» será el sable láser y los *items* y *power-ups* de energía.
A priori, el estilo de juego es muy simple y espada en mano podremos manejar los designios del concilio Jedi que tiene su sede en Coruscant, la capital de la República galáctica.
En ese grupo de elegidos están Qui-Jon, Obi Wan –¿os suena este chavalito?–, Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia. Con todos de la mano y mucha pericia tendremos que superar los obstáculos que con forma de plataformas nos han ido colocando a lo largo del camino. Acción simple que de vez en cuando se complicará con personajes que negociarán las posibles salidas que tengamos. Es decir, que han puesto algo de aventura pero sin exagerar, que eso de hablar en consolas no se lleva.
El motor gráfico es parecido al de «La Amenaza Fantasma» y tanto la variedad de personajes a controlar como los escenarios y ambientación garantizan una experiencia que, esperemos, esté a la altura de las películas y de otros lanzamientos de la saga.
Los cierto es que después de ver lo que nos espera, sólo nos queda rezar para que LucasArts no haya escogido el fácil camino de la clonación indiscriminada al que tanto miedo le ha tenido siempre... pero el tiempo dará o quitará razones.

José Luis


El melenudo Qui-Jon está rodeado de androides... ¿será capaz de escapar sano y salvo?


Obi Wan se enfrenta a un precipicio de consideración... pero como es un Jedi.


Coruscant, la capital de la República, será escenario de los épicos enfrentamientos Jedi...


DA IGUAL DÓNDE TE ESCONDAS...
... EL ENEMIGO SIEMPRE TE ENCONTRARÁ
Textos CASTELLANO
DELTA FORCE 2
DELTA FORCE 2
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
Friendware
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
www.friendware-europe.com
NOVALOGIC – THE ART OF WAR™
www.novalogic.com
Large & Loud Internet Gaming
NOVAWORLD™
©1999 NovaLogic, Inc. NovaLogic, Voxel Space and the NovaLogic logo are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, NovaLogic - The Art of War, Delta Force, the Delta Force logo and Voice-Over-Net are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other countries. SurroundSound decoding hardware required for Dolby SurroundSound. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #s 5,625,759 and 5,550,959. Printed in the E.U.

Viaje a Londres

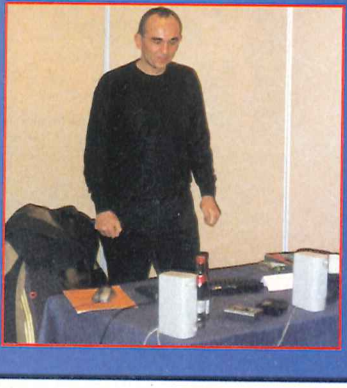
Los pasados días 12 y 13 de Abril acudimos a las afueras de Londres para asistir a la presentación europea de dos espectaculares lanzamientos para Dreamcast. El primero de ellos fue la versión Eurocopa 2000 de «Sega World Wide Soccer» que pudimos *testear* en las oficinas centrales de Silicon Dreams. En esta visita, asistimos al gran despliegue de medios que tienen a su disposi-



ción y hablamos con los grafistas, programadores y músicos que habían tomado parte en la producción de este juego de fútbol. Después de recorrernos las dos plantas del edificio, llegó la hora de *testear* el juego. Los periodistas españoles –para variar– cogimos el mando para disfrutar de una partidita contra alemanes, franceses, portugueses e ingleses que al final se convirtió en una



mezcla de selecciones en la que no hubo ganadores ni vencidos... sólo *buen rollo* y risas.
Después de un día tan duro, cenamos *como Dios manda* y nos fuimos a *mimir* agotados de tanto jugueteo. Al día siguiente llegó lo mejor. Peter Molyneux nos presentó en directo lo que será uno de los grandes éxitos de este año para Dreamcast y PC: «Black and White», el simulador de Dios total del que tenéis una amplia información a la derecha de estas líneas...



SE

Destapa de las

Sega, en su escalada hacia el éxito, empieza a mostrar sus desarrollos europeos más importantes. Juegos para vencer en sus respectivos géneros que confirman la confianza e ilusión que tiene la compañía japonesa en su flamante Dreamcast.



Black & White

Lion Head Studios es una compañía que a pocos sonará, pero que cuenta con personas de gran relevancia en el mundo de los videojuegos. Peter Molyneux, cofundador de la mítica Bullfrog, abandonó la compañía de la ranita verde para crear en 1997 la empresa que –sin duda– está llamada a convertirse en una de las principales desarrolladoras europeas. Básicamente porque cuenta con personas de calidad que tienen en su *curriculum vitae* nombres del calibre de «Populous», «Power Monger», «Magic Carpet 1 y 2», «Syndicate» o «Dungeon Keeper». Desarrollos que, de una forma u otra, forjaron nuevos géneros y sorprendieron con una originalidad y calidad en su factura descomunales. Y siguiendo esas normas, nos ofrecen su primer lanzamiento: «Black and White», un *invento* nacido para sorprender y divertir.



Los poblados varían según la tribu que hayamos escogido. En total, existen seis diferentes.



Podremos acercar o alejar la cámara a nuestro antojo... el efecto está muy conseguido y será necesario para controlar la aventura.

Según Peter Molyneux, "«Black and White» es un RPG en el que nuestro rol es el de emular las hazañas de un Dios poderoso y absoluto". Y es que con esta sencilla frase se puede definir lo que será este innovador desarrollo para Dreamcast y PC.
En realidad, la obra de Lion Head Studios es algo más que un simulador de Dios, ya que la interacción con todos los personajes y objetos que forman nuestra isla es total, llegando al punto de decidir lo que hacemos con ella.
Podemos personificarnos de alguna forma en ese universo mediante un animal con apariencia humana. Leones, tortugas, cabras o tigres –hasta un total de nueve criaturas más– aparecen erguidos sobre sus patas traseras y se convierten en nuestro objetivo a la hora de enseñarles a diferenciar entre lo bueno y lo malo. Según lo que aprendan, serán recompensados con suculentos premios o castigos...
Todas estas acciones las aprenden a partir de nuestras decisiones. Por ejemplo: una habitante femenina de nuestro pueblo necesita ayuda, ya que su hermano se ha perdido y nos ruega que le encontremos. Aquí, podremos obrar de dos modos. El primero es comportándonos como un Dios bondadoso haciendo que se reencuentren. La segunda es la más vil de todas, ya que podremos matarla y llevar su cuerpo yaciente hasta su hermano y observar como el pobre, al ver a su pariente fenecida, le da un ataque al corazón... Increíble ¿no?
Pues esto es sólo la punta del iceberg ya que además tenemos la posibilidad de realizar todo tipo de hechizos y de protagonizar luchas contra otras bestias para defender nuestro territorio. «Black and White» saldrá a finales de septiembre y contará con opciones multijugador a través de internet... de verdad. Hasta entonces, nos quedamos con esto que no es poco.

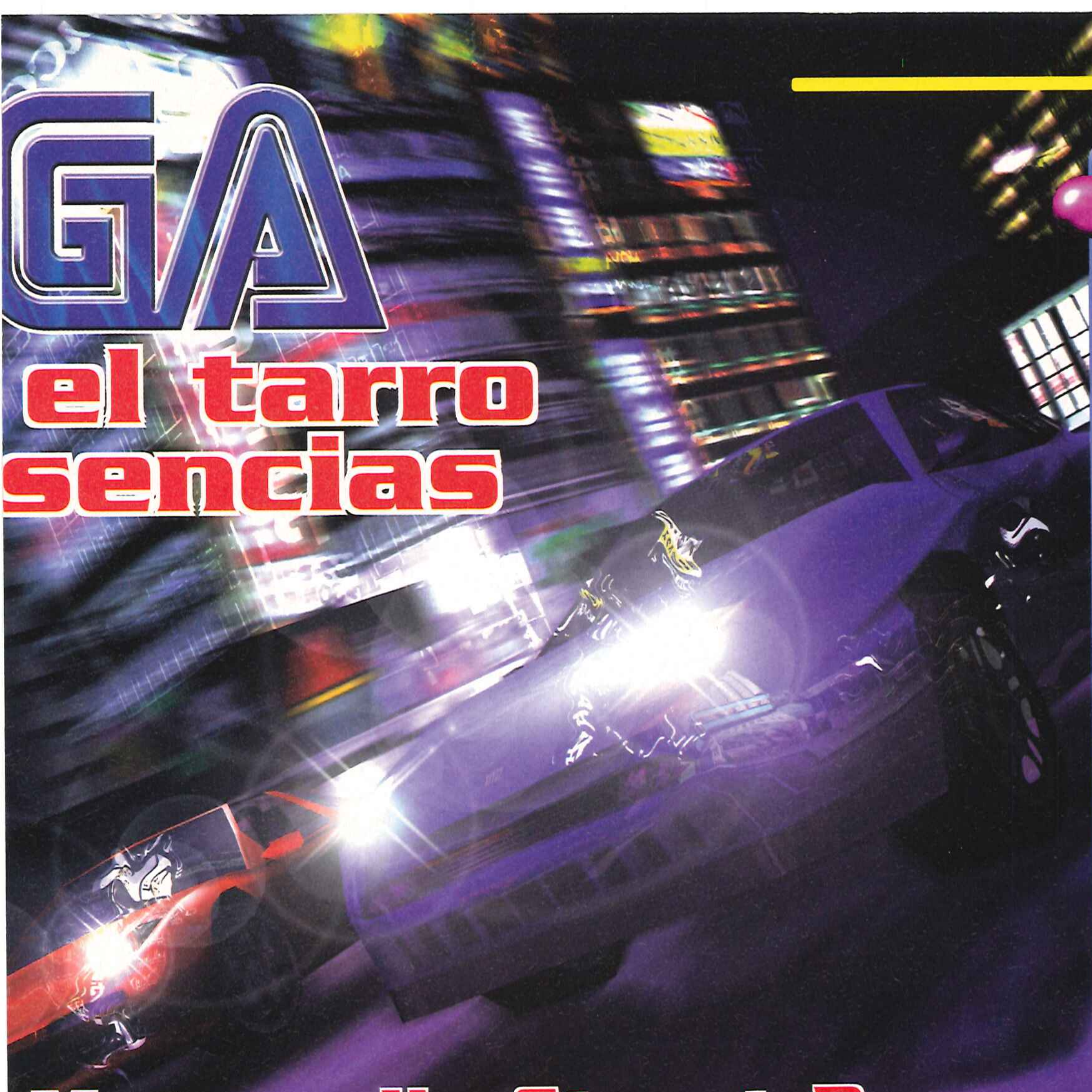


En más de una ocasión, defenderemos nuestra tribu de los enemigos que acechan. No es un «Tekken» o un «Soul Calibur» pero mola ¿no?



Contamos con diez hechizos para premiar o castigar a nuestros pebleyos. ¡Somos el mismísimo Dios!

Nacho



GA el tarro sencias

Metropolis Street Racer

Otro de los desarrollos europeos que romperán con todo, es el producto de Bizarre Creations, los creadores del primer «Formula 1» de Psygnosis para PlayStation. Quien haya jugado a esa maravilla sabrá a la perfección la calidad que puede alcanzar este «Metropolis Street Racer» si se esmeran un poquitín en el apartado gráfico y de juego.

La *beta* que probamos en la redacción fue como un rayo: vino, vio y venció ya que a los pocos minutos de haber jugado la primera partida todos estábamos enamorados de esta maravilla.

Tres ciudades perfectamente modeladas –Tokio, Londres y San Francisco– 200 rutas diferentes y 30 modelos de coches reales *la mar* de impresionantes. Todo para obtener una mezcla de simulación y arcade que *engatusará* a los públicos con mayores exigencias.

Nuestra primera sensación fue de júbilo, la *beta* se movía muy bien, la sensación de competición estaba plasmada a la perfección y el control resultaba muy bueno, sencillo y agradable. Pero lo que más nos encantó fue el hecho de no saber de mecánica ni de coches para poder jugarlo... como ocurre en títulos tipo «Gran Turismo» o «Sega GT» donde hay que hacer un *master* para tomar las curvas.

Una de las grandes apuestas del *soft* europeo viene derechito a pegarnos en la frente de nuestra adorada Dreamcast.

Nacho



La gente de Bizarre Creations se ha *pateado* las tres ciudades y han tomado muchísimas fotos de los lugares emblemáticos.



Es un gustazo poder correr por estas calles de Japón *a toda mecha*. Pero cuidado, nuestros contrarios no son tontos y no dudarán un momento en ponernos la carrera la mar de complicada...



Los efectos de luz son simplemente brillantes. :)



errapar en muchas ocasiones será ndamental para ganar la carrera. Metropolis Street Racer» es una gozada...!



Las matrículas las podremos personalizar, además de elegir otras variables del coche como el color...

Próximamente

Phantasy Star Online





Sin duda alguna, «Phantasy Star Online» será el JUEGO a tener en cuenta para valorar la capacidad real de Dreamcast en Internet.

La que podría ser quinta parte de la saga se presenta con un desarrollo completamente diferente a las anteriores partes. Si alguno de vosotros conoce «Everquest», puede tener una ligera idea de lo que el Sonic Team quiere realizar: una aventura de rol que por Internet nunca tendrá final... increíble ¿no?



Space Channel 5



Tetsuya Mizuguchi deja los coches para ponernos de *buen rollito* con su «Space Channel 5»: un divertido juego musical que llegará, presumiblemente, en septiembre. Nuestro cometido será salvar la Tierra de unos horribles alienígenas que pretenden apoderarse del planeta azul. Para evitarlo, tendremos que bailar *desmelenados* al son de la música. ¡Chunda, chunda!

Jet Set Radio

Lo primero que llama la atención de este juego es su apartado gráfico ya que parece sacado de un cómic japonés. Pudimos ver un vídeo y nos quedamos *ligeramente* perplejos. «Jet Set Radio» es un simulador de hacer el gamberro, así de claro. En él, nuestras máximas aspiraciones serán las de pintar las calles con un *spray* o evitar que la policía nos coja *in fraganti*. Aún no hay fecha de salida.





PlaySt

¡Hemos jug

Muchos de nosotros nos estamos preguntando si merece la pena esperar a PlayStation 2 o, simplemente, saber si la nueva consola de Sony ha colmado todas las expectativas que debía satisfacer después de toda la *movida* que se ha montado tras su lanzamiento en el lejano Japón...

La idea que rondaba nuestra cabeza era sencilla: "vamos a echarnos un montón de partidas con la PS2 y vamos a ver qué nos trasmite". Así de simple fue la génesis de este reportaje que tiene como principal objetivo informar a todas aquellas personas que no dispongan en su casa de una PlayStation2 –como nosotros– y que quieran, de paso, conocer lo que les espera de primera mano...

Para tal efecto nos hicimos con una consola y varios juegos –casi todos los que salieron el día del lanzamiento oficial–: «Ridge Racer V», «Tekken Tag Tournament», «Kessen», «Street Fighter EX3», «Eternal Ring», «Dead or Alive 2» y «Drive Emotion Type-S».

Hemos seleccionado diferentes géneros para ver qué tal se defiende PlayStation2 y, sobre todo, para saber si es una máquina de una generación superior a las actuales o si sencillamente está al mismo nivel que la recién llegada Dreamcast.

No vamos a entrar en disputas sobre cuál es mejor o peor. Allá cada uno, pero lo cierto es que la mejora técnica esperada se ha producido: PlayStation2 es un salto cualitativo respecto de su predecesora, de igual modo que ocurrió con Dreamcast frente a la flamante Nintendo 64.

Llega el momento de la verdad y aquí tenéis nuestras primeras impresiones sobre la máquina. Desgraciadamente, no os podemos hacer llegar los graznidos de José Luis al jugar con «Ridge Racer V»...

Nacho



Dead or Alive 2







José Luis: terriblemente espectacular y divertido cuando controlas perfectamente los movimientos de los personajes. Gráficamente insultante... como en Dreamcast.





Nacho: me he quedado literalmente alucinado. Es ligeramente superior a la versión Dreamcast en el apartado gráfico y cuenta con nuevos escenarios.





Gustavo: innovador por el modo de juego y sensiblemente inferior en el control a la versión Dreamcast, este título será un auténtico bombazo... ¡seguro!

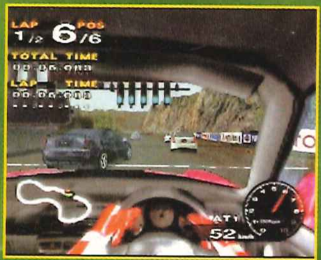


Varios

Aquí hemos incluido los cuatro juegos restantes del test, que han sido apartados a este rincón después de jugarlos y comprobar que su calidad era inferior a la de los grandes monstruos...

Drive Emotion Type-S

Una cosa ha quedado clara después de jugar: es mejor que Square Soft se dedique a los juegos de Rol porque lo que ha hecho con este título no tiene nombre: imposible de controlar, injugable y con un horrible efecto de *blur* que hace todo realmente borroso. Parece una PlayStation normal.



Street Fighter EX3

Sorprendidos nos hemos quedado...

En el lado negativo están las increíbles ralentizaciones al entrar cuatro personajes en pantalla y unas cargas bastante largas. En la otra cara de la moneda nos hemos topado con un control sencillito, un apartado gráfico vistoso gracias a los efectos de luces y que resulta muy, muy divertido.



ation 2

do con ella!



Tekken Tag Tournament







José Luis: personajes con un modelado de impresión, mucha rapidez en los movimientos de los luchadores, luces de alucine y un efecto de hierba que quita el hipo.





Nacho: Muy bueno. Los personajes son perfectos ya que se aprecian hasta la tensión en los músculos. En su contra, están los fondos que tienen un extraño scroll paralax realmente feo.





Gustavo: a los que hemos jugado con un «Tekken» anteriormente esta es la culminación que esperábamos: gráficos salvajes, movimientos increíbles y personajes bestiales.

Ridge Racer V







José Luis: la primera impresión no es muy buena... ¡parece una PlayStation normal! Y es que gráficamente está bien pero sólo gana en nitidez y resolución. Eso sí, el control es... ¡Mamma mía!





Nacho: vistoso gráficamente, *es todo un señor* «Ridge Racer». Lo mejor es el diseño de los coches y circuitos. En su contra está los tiempos de carga y que tampoco es muy revolucionario...





Gustavo: es muy bonito gráficamente y los movimientos son espectaculares. Se nota que han metido efectos de luz pero no me parece exageradamente revolucionario...

Compatibilidad

Como todos sabemos, Sony no ha querido dejar en la estacada a los millones de usuarios de PSX que hay en el mundo y para ello ha diseñado PlayStation2 para poder jugar con casi todos los títulos de su primera consola.
El CD original que hemos utilizado es un pequeño homenaje al matrimonio formado por Sony y Namco ya que «Ridge Racer» fue el primer juego que apareció para la famosa consola gris. Al introducirlo en PS2 hemos observado que la compatibilidad es total y que, sobre todo, las texturas pixeladas de antaño están ligeramente suavizadas y los vectores que forman el apartado gráfico son más estables. Un 10 para Sony...



Eternal Ring

From Software sigue su línea tipo «Kings Field» con una aventura que no muestra nada nuevo y que desde luego no aprovecha el *hardware* de PlayStation2. Para hacernos una idea, es justo comentar que este juego saldría a la perfección en PlayStation sin ningún tipo de problemas. Lo único,que nos dice que estamos ante un juego de PS2 es que las texturas no están pixeladas...





Kessen





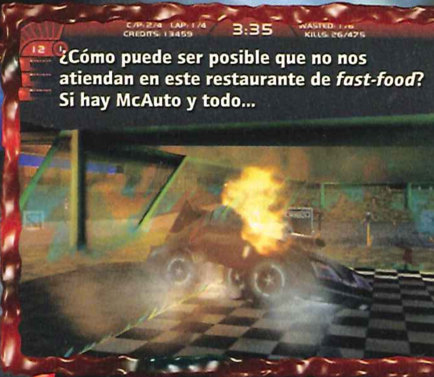
Teníamos razón: las imágenes mostradas hace unos meses de este título pertenecían a la *intro* y no al juego como se decía. Y es que «Kessen» tiene dos caras. Una –izquierda– que sin impresionar en el apartado gráfico sí se puede decir que es bonita y otra –arriba– menos agraciada en movimientos y gráficos que parecen sacados de una PlayStation normal.



El carrito de golf es bastante frágil a la hora de chocar, pero la velocidad punta que alcanza quita el sentido...



Los *checkpoint* siguen siendo un mero y absurdo trámite entre atropellos y destrozos con nuestra mole sobre ruedas. ¡Allá vamos!

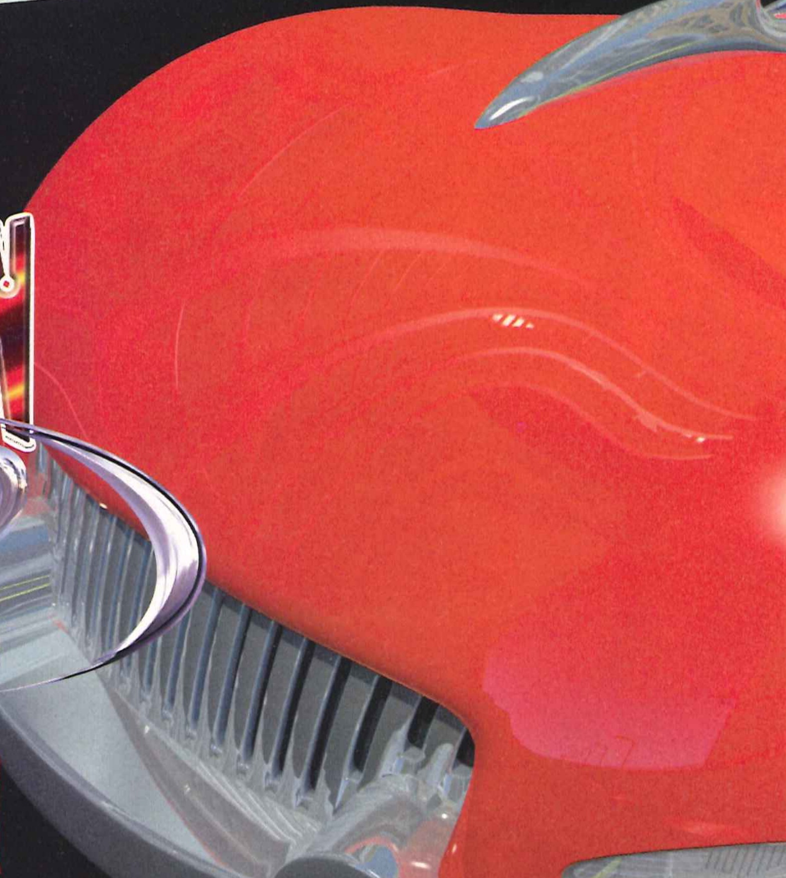


¿Cómo puede ser posible que no nos atiendan en este restaurante de *fast-food*? Si hay McAuto y todo...

El terror de los psicólogos, tutores y defensores de la moral pública vuelven a temblar por culpa de los derrapes sangrientos de un «Carmageddon TDR 2000» con menos vísceras...

Salvajadas sobre ruedas

CARMAGEDDON TDR 2000



Si analizamos detenidamente la lista de éxitos de SCI –los responsables de esta saga–, podremos comprobar que tiene un par o tres de titulillos, sin más, que no pueden ser calificados, precisamente, de obras maestras. ¿Alguien se acuerda de un tal «S.W.I.V.»?

Pero fue en 1997 cuando a alguna mente privilegiada de esa casa se le ocurrió que eso de correr con coches estaba muy bien, pero tal vez añadiendo doscientos litros de sangre, tres toneladas de carnes fresca y algo de despojos para el cocido, la juerga que se podía montar en el ordenador podía ser monumental.

Y así nació «Carmageddon», la salvajada sobre ruedas más irreverente de cuantas se recuerdan en este mundillo de los videojuegos. Vehículos completamente anormales y héroes de ultratumba aparecidos por sorpresa tras un holocausto nuclear que buscan en los frágiles peatones su merienda campestre.

Que la idea es un tanto bestia... de acuerdo. Que sus programadores nunca se censuraron para evitar escenas desagradables... pues también es cierto, pero lo indudable del tema «Carmageddon» es que su éxito es la justificación perfecta para que SCI siga *arrimándose a los dineros* que son capaces de generar tamaña gamberrada.



Los golpes en este juego siguen siendo salvajes....

Después del *skock* que supuso para muchos el primero de la saga, «Carmageddon 2» vino a empobrecer la gracia general: los gráficos, acelerados en un perfecto 3D, perdían fuerza y todos los aciertos del *engine* original se fueron al traste. Era divertido, además de notarse que eso de la violencia –como algunos se lo habían tomado a mal– hizo gracia a los programadores, que decidieron desmembrar en 3D a los transeúntes.

Lo cierto es que se *pasaron varios pueblos* con los atropellos y los nuevos *combos*



El famoso Eagle MK4 sigue portando una cuchilla por alerón...

que gratificaban al conductor con tiempo, dinero y frases de ánimo. Muchos que ya criticaron la idea original no dudaron en rasgarse las vestiduras señalando a sus programadores como unos salvajes sin medida.

Ahora SCI vuelve a los orígenes. Se *ha dejado de gaitas* y ha programado un título que regresa a los primeros volantazos de la idea: los coches se parecen más, las texturas han mejorado pero emulando a las iniciales y se ha potenciado las opciones de juego multiplicando circuitos, golpes y deformaciones.

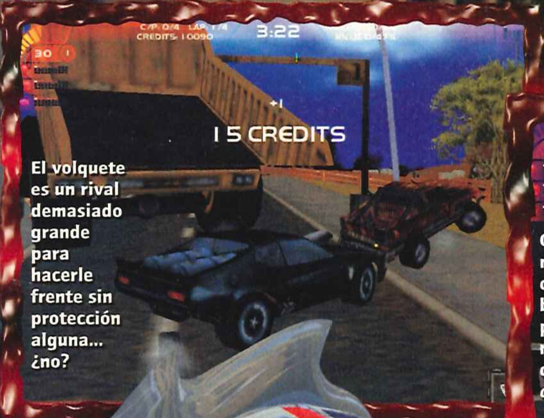
Pero lo que no cambian son las carreras fundamentales con atropellos a diestro y siniestro. Eso sí, a la tercera es la vencida y en vez de personas humanas, de carne y hueso que parecen normales, SCI ha metido con calzador unos horribles zombies verdes con peluca, caballos, vacas, ovejitas y otras bestias deformes estilo ratones gigantes y llamas de la Pampa argentina.

Lo mejor, sin duda, de este «Carmageddon TDR 2000» es el modo principal de juego, donde hay que huir de la policía y las misiones de buscar objetos para activar mecanismos que abren nuevas fases, zonas ocultas y circuitos.

¡Preparáos para montar de nuevo el legendario Eagle MK-2!...

Jose Luis





El volquete es un rival demasiado grande para hacerle frente sin protección alguna... ¿no?


Con este monstruo correremos bastante poco, pero su dureza nos permite derribar chopos *con la gorra*.



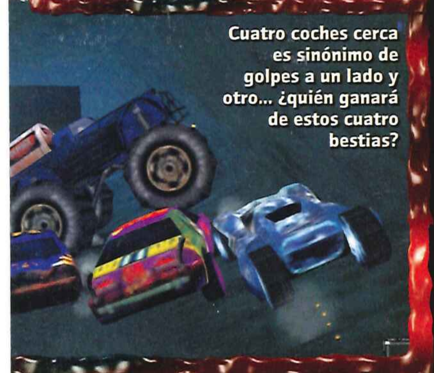

Lo mejor de la saga «Carmageddon» son los golpes... ¿habéis visto dónde hemos mandado a este incauto?



Es increíble comprobar como el inconsciente piloto de nuestro Eagle decide enfrentarse al 4x4 con ruedas de goma líquida...


El compactador de chatarra es un buen sitio para aparcar el coche...

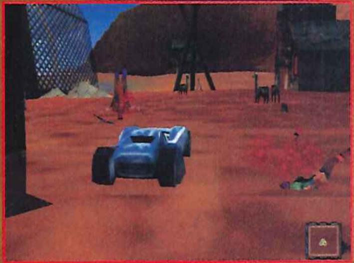

La sangre sigue siendo roja, aunque los donantes accidentales sean unos zombies repelentes...


Cuatro coches cerca es sinónimo de golpes a un lado y otro... ¿quién ganará de estos cuatro bestias?

Violencia


La violencia animal está representada por caballos, ovejas, llamas argentinas y otros mamíferos de tamaño considerable. Es más, hemos llegado a encontrarnos tiburones en pequeños estanques pero... ¡no podemos atropellarlos!


A pesar de no conocer exactamente qué tipo de bestia es, por la apariencia nos imaginamos que es una rata de alcantarilla gigante. SCI no deja en paz a ninguna especie animal con tal de regalarnos unos segunditos de más...


Llegamos al meollo de la cuestión: la raza humana, los seres con menos conocimiento del planeta tienen su huequecito entre las ruedas de los coches. Ahora, todas esas personas tiene una pinta infernal... ¿qué tendrá que ver?

Las otras dos patas del banco


CARMAGEDDON • PC • 1997.
El padre de la saga causó verdadero furor, hasta el punto de que sus incondicionales *fans* llenaron la red de páginas *unoficiales* desde las que se podían descargar todo tipo de mejoras y novedades gráficas –que iban desde la posibilidad de meter nuevos coches hasta sustituir a los pobres peatones por sonrientes Spice Girls–. También había *parches* para usar tarjetas 3dfx...

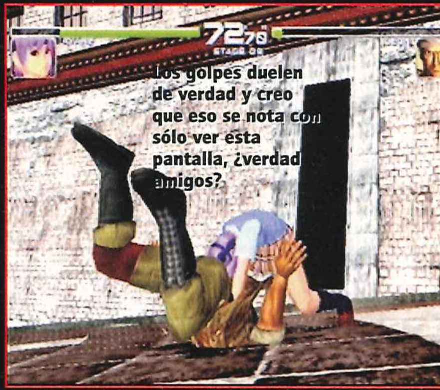

CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW! • PC • 1998
La esperada continuación del clásico tenía evidentes mejoras en el *engine* gráfico pero el aire general, el control y los efectos físicos de los coches habían quedado algo mermados. A pesar de esas fisuras, la violencia se aumentó y adquirieron gran importancia los *items* destinados a mejorar el poder destructivo de nuestro Eagle MK4...





DEAD OR ALIVE 2

Tecmo impone su Ley



Los golpes duelen de verdad y creo que eso se nota con sólo ver esta pantalla, ¿verdad amigos?



En «Dead or Alive 2», la lucha empieza en una parte del escenario y podemos terminarla ocho pueblos más allá...

Ya lo veníamos avanzando desde el primer número: Tecmo, Team Ninja y sus chicas iban a ocasionar grandes fiebres y otro tipo de calenturas a los jugadores más ávidos y críticos que pueblan ese extraño pero maravilloso mundo *videojueguil*. Con motivo de su retraso, hemos querido hacer un reportaje sobre un título que une a los *fans* de «Tekken» y «Virtua Fighter» y que impondrá su ley a base de curvas y buenos golpes...

Empezaremos fuerte y contestando a las pregunta que muchos de vosotros tenéis en la cabeza: ¿Tecmo ha conseguido superar a esa maravilla llamada «Soul Calibur»? Pues amigos, no es que mejore mucho –al margen de ser dos títulos diferentes– pero lo que sí es cierto es que pegarnos con «Dead or Alive 2» ha sido una experiencia mucho más gratificante que la vivida con «Soul Calibur» hace unos meses. Es de suponer que esta afirmación –que no es gratuita– no será compartida por todos pero, para gustos, los colores...

De todas formas, este amor por los dos títulos se puede compartir, así que no debemos entrar en esas inocuas polémicas sobre *si este juego es mejor que aquel* y viceversa.

Para aquellos que hayan descubierto la saga «Dead or Alive» hace poco, debemos avisar que la cosa tiene bastante historia...

Sega en 1994 licenció su –en aquel momento– insuperable placa Model 2 a diferentes compañías entre las que se encontraba Tecmo. Aprovechando el éxito del que disfrutaba «Virtua Fighter 2» bajo ese mismo hardware, Tecmo copió la idea y la modificó atrayendo a los jugadores gracias a unos contundentes golpes y unas chicas de bandera. Para que no fuese igual, la compañía metió en el juego unas áreas llamadas *Danger Zones* que al atravesarlas permitían realizar *Air-Juggles* –*combos* aéreos– con los que poder encadenar golpes maravillosos que no hacían la lucha real pero sí muy, pero que muy espectacular.

Aprovechando que en un principio «Dead or Alive» fue diseñado sobre una placa de Sega, la olvidada Saturn recibió una versión adaptada pero exacta en diseño que, por desgracia, nunca llegó a España y que los *saturninos* sólo pudieron disfrutar mediante el mercado de importación a unos precios astronómicos. Al contrario que los usuarios de PlayStation, que medio año más tarde jugaron con un «Dead or Alive» muy diferente a lo visto en el arcade, ya que se incluyeron dos personajes nuevos y el rediseño gráfico fue total. ¿Pero qué novedades son las que nos brinda «Dead or Alive2»?

Para empezar, un apartado gráfico IMPRESIONANTE, como sólo los japoneses saben hacerlo y del que no podremos apartar la vista por culpa de la exhuberancia femenina. En cuestión de modos de juego nos encontramos con uno que se está haciendo muy popular. ¡Efectivamente!, nos referimos al manoseado modo TAG del que ya disfrutan «Tekken Tag Tournament» y «Street Fighter EX3». Gracias a esta opción podremos competir con dos luchadores distintos que cambiaremos en cualquier momento pulsando un simple botón. Y es que controlando esta técnica los combates adquieren una dimensión mucho más espectacular y dinámica. Por cierto, ¿TAG tendrá algo que ver con esTAGtegia?

Es hora de prepararse para la llegada de «Dead or Alive 2». ¿Sus máximas?: unos gráficos de ensueño y un plantel de 12 luchadores con demasiadas curvas. Después del verano sabréis lo que es bueno, ya que su retraso se ha producido por culpa de las mejoras que Tecmo ha querido incluir en la versión Europea. Dispondrá de nuevos escenarios, un modo a 60 Hz. y nuevas opciones de lucha... ¡Qué Bien!

Nacho



Algunos golpes de la primera parte se conservan en esta nueva edición...



Las llaves son fáciles de realizar. Con dar una dirección y pulsar un botón todo arreglado...



El diseño general de los luchadores es fantástico... salvo algunos que son bastante horteras.



No, no están bailando. Helena está a punto de empujar a Zack al suelo...

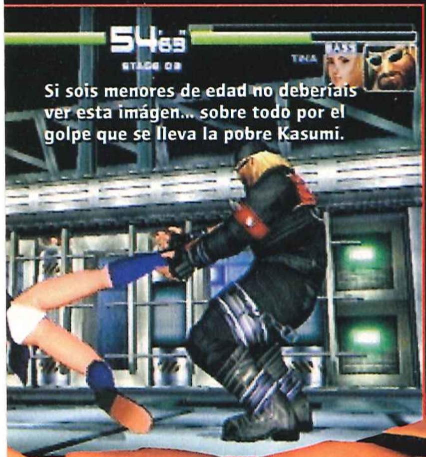


Los escenarios son muy interactivos. ¡Fijaros en lo duro que parece el suelo! ¡Uch, que daño!



Las pantallas pertenecen a la versión Dreamcast


¡Fijaos en lo detallado de la vidriera del fondo...! Lo mejor de todo es que detrás hay otro escenario... ¡Yieepa!


Si sois menores de edad no deberíais ver esta imágen... sobre todo por el golpe que se lleva la pobre Kasumi.

¿BEAT'EM-UP o ONE VS. ONE?

Durante mucho tiempo se han confundido dos términos que hemos designado para hablar de dos *subgéneros* dentro de la lucha. Siempre se ha hablado de *beat'em-up* cuando nos referimos a títulos tipo «Golden Axe», «Final Fight» o, más recientemente, «Spike Out»... pero de un tiempo a esta parte, a un juego tipo «Street Fighter 2» o «Virtua Fighter» también les han llamado del mismo modo cuando realmente esto no era así. Un «King of Fighters» o un «Tekken» nunca podrían ser un *beat'em-up* por la simple razón de que se lucha *uno contra uno* y no es un *todos contra todos* –o *véncelos a todos* que sería una traducción más o menos directa de *beat'em-up*–. Por lo tanto, una cosa es un «Tekken» y otra muy diferente un «Final Fight». ¿Ha quedado claro, amigos?


GOLDEN AXE


STREET FIGHTER 2



Otras opciones

Tekken Tag Tournament • PS2



Aún le quedan unos meses para llegar a nuestro país y ya se perfila como uno de los títulos más importantes de lo que resta al presente año 2K. Su aparición en recreativa no ha obtenido demasiado éxito pero a Namco le importa poco, la versión para PlayStation 2 ha quedado muy bien y es el argumento que esgrimirá para demostrar que son los mejores haciendo juegos de lucha *one vs. one*...



Soul Calibur • DC

«Soul Calibur» ha sido la sorpresa de Namco para Dreamcast. Un regalo de los dioses que ha bajado los humos a los que pensaban que Dreamcast sería un fiasco incapaz de nada. Gráficamente precioso, dificultad ajustada y una jugabilidad excelente. A la venta desde hace unos cuantos meses es la mejor opción si sois nuevos en esto de la lucha 3D..



Virtua Fighter 3 TB • DC

Para algunos el *Rey de Reyes* y para otros una gran decepción en el terreno de la lucha 3D que tiene en la estrategia, el control y conocimiento de los luchadores la esencia fundamental para exprimirle todo su jugo. Muy complicado para principiantes o para personas poco acostumbradas a su sistema de lucha, aquellas que lleguen a dominarlo completa o parcialmente obtendrán una diversión que les hará plantearse si existe un juego mejor... aunque claro, todo es cuestión de gustos.

Los clásicos de ayer

El género de los *one vs. one* –más conocidos como juegos de lucha– lleva muchos años haciendo las delicias de los jugadores más atrevidos. En un principio eran muy simples, pero con el paso del tiempo se han convertido en toda una religión...



Yie Ar Kung-Fu • Arcade • 1985
El juego de Konami no fue el primero aunque hay que reconocerle sus méritos por calidad y diversión. Sentó la base del género que años después siguieron otros...



Street Fighter 2 • Super NES • 1992
Aparecido previamente en recreativa, la maravilla de Capcom alucinó a propios y extraños con una jugabilidad exquisita que aumentó la fiebre general por los golpes...

Virtua Fighter • Arcade • 1993
Casi al mismo tiempo que «Street Fighter 2», el primer «Virtua Fighter» fue lanzado bajo la placa Model 1 en 1993. Polígonos planos y sin texturas para el primer juego de lucha en 3D. El creador del género cuenta con varias continuaciones que han ido mejorando, según Sega lanzaba nuevas placas al mercado y que cuentan con el respeto de casi todo el mundo. Por desgracia en España, no ha cuajado...



Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Graznidos Caucásicos:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Puntuación

1 **Crash Team Racing**

2 **7.0** Notable

3 PSX · PC · 64 · GBC · DC

4
Compañía: Sony
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

Objetivo: llegar primero a la meta usando misiles, cajas de nitroglicerina y... ¡tu kart!

Modo de juego: aprieta con fuerza el acelerador para que escape.

5
Nº de jugadores: 1 a 4
Nº de circuitos: 20
Nº de personajes: 8
Armas: Sí
Violencia: Ninguna

6
Compatible con...
Dual Shock
Memory Card
Multi tap

7
Disfrutar de las carreras de kart con estos personajes.
Esperábamos más dificultad.

8
DIF SON GRA JUG

4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?



Por mucho que se empeñe, no dejéis que os confunda con su plato de comida, ¡quieto toby!



Los efectos de luz que crearemos con nuestra espada son espectaculares.



Para terminar con nuestros enemigos no hay nada mejor que el *Jarabe de Palo*.



Dragon Valor

Espadazos y Mazmorras

Los amantes de los *beat-em'up* están de enhorabuena, ya que Namco ha logrado producir un título muy divertido con grandes dosis de RPG, lleno de dragones, bellas damiselas y héroes épicos con espadas.

Muchos piensan que la empresa Japonesa siempre ha sobresalido por sus juegos de lucha y velocidad pero ¿quién dijo que a Namco sólo le iban las tortas y los coches? Todo aquel que se crea estas historias es que o ha aterrizado en la tierra durante los últimos dos meses, o es que simplemente no ha visto maravillas del calibre de los «Pac Man», «Whirlo» o el presente «Dragon Valor».

Como hemos afirmado anteriormente, este es un *beat-em'up* de toda la vida, aunque a muchos les pueda parecer un RPG, ya que lo principal en esta aventura es presentar oficialmente a nuestros enemigos la maravillosa espada que portamos y no parar de enseñarla hasta que ponga *The End*.

Y es que a pesar de que muchos vean en él un desarrollo estilo «Final Fantasy», lo cierto es que el catálogo de magias y elementos efervescentes parecidos es muy limitado y poco importante. Contaremos con un puñado de hechizos, una barra de *mana* y algún que otro objeto para incrementar nuestras constantes vitales de salud y energía.

Uno de los puntos fuertes es su argumento –aunque lo tengamos prácticamente que adivinar porque está en un perfecto inglés– ya que es bastante interesante y repercute de una forma directa en la sucesión de los acontecimientos futuros. Es decir, al terminar cada fase nos darán la opción de contraer matrimonio con distintas mujeres y de esa decisión saldrá el protagonista de nuestra próxima aventura ya que la siguiente fase la emprenderemos a espadazos con nuestro heredero.

Lo cierto es que nos enganchará desde el primer momento, pues su intrépida acción y su tremenda dificultad progresiva nos embaucará hasta no poder dejarlo ni un solo momento. Aunque las largas esperas por culpa de las eternas cargas pueden mermar nuestra capacidad de atención.

A pesar de no contar con un increíble apartado gráfico, «Dragon Valor» tiene muchísimos enemigos y personajes, lo que hace que no se convierta en un juego monótono y aburrido, aunque bien es cierto que todos se comportan de una forma similar. Bueno, todos menos los temibles jefes finales, que son *más brutos que un arao*...

Namco nos ofrece una historia de dragones y mazmorras acompañada de una acción trepidante, algo de Rol y la posibilidad de engendrar descendencia.

Gustavo



Si el veneno de este escorpión gigante nos alcanza, tendríamos que buscar una piscina llena de antídotos.



Con esta magia nuestra espada adquiere dimensiones gigantescas.



Con un picado tan bien realizado no hay zombi que se nos resista... volveremos a matarlos las veces que haga falta.



¡Uy, uy, uy! creo que este perro ha tomado más judías de la cuenta y ahora tiene propulsión a chorro.



Los enemigos finales son los únicos que dan la talla a la hora de pelear, el resto son muy fáciles.



Este es el malo *tontorrón* que hay en toda historia: nos enfrentaremos a él en más de una ocasión.



A pesar de su tamaño, este Dragón no nos dará la lata: un par de toques con nuestra espada... y carnaza para perros.



Tendremos que enfrentarnos con todo tipo de enemigos, altos, fuertes, rápidos, bajitos y esta vez nos ha tocado con un *garçon*.



En la tienda podemos obtener pociones de todo tipo, aunque con estos precios cualquiera se atreve.



Así se juega

Aunque al comenzar el juego tendremos que pasar por un tutorial que nos explica cuáles son los movimientos de nuestro personaje, nos ha parecido una buena idea mostraros qué es lo que saben hacer nuestros queridos héroes. No hace falta mucha habilidad para llevarlos a cabo, ya que con tan solo dos botones podremos realizar un gran número de *combos*. Aquí os lo explicamos al detalle.



Aprieta L1+Dirección. Nuestro héroe correrá en la dirección que hayamos elegido. En esta ocasión corre despavorido sin rumbo fijo... sólo quiere salvarse.



Aprieta L1+Dirección+R1. Parece muy complicado, pero lo único que hay que hacer es correr y pulsar el botón R1 para lanzarnos con la espada por delante.



Aprieta X+R1. Si pulsas el botón de salto una vez y a continuación pulsas el botón R1, el *cazadragones* cae del cielo con la espada por delante.



Aprieta R1+X. Para realizar un picado hacia arriba tan solo debes pulsar y mantener R1 para gatear, y a continuación pulsar el botón X.



Aprieta O. Para realizar un ataque normal con tu espada pulsa O si sólo quieres dar una estocada. Presionando más veces pincharemos repetidamente.



Aprieta X. Podremos saltar tanto como tiempo mantengamos pulsado el botón. Si lo hacemos dos veces, ejecutaremos un brinco doble.



Aprieta X+X+R1. Este es el movimiento que más daño hace: para hacer un picado debes pulsar dos veces la X y luego R1... y verás que bien caes.

Información interesante sobre el inventario



HEAL: Como su nombre indica –en inglés– es la magia sanadora y la que más buscaremos en los momentos delicados, ya que con sólo un conjuro podremos restaurar nuestra barra de energía.





DEFENSE: Nuestra espada se alarga varios centímetros si lanzamos esta magia.



MINE: Como su nombre indica con esta magia podremos colocar minas con detonador de tiempo.



FIRE: La bola de fuego que lanza esta magia es muy útil en los enfrentamientos a larga distancia, aunque no es la más destructiva, si hace mella en nuestros enemigos.



THUNDER: Esta magia está basada en el trueno, con ella lanzaremos ataques a corta y larga distancia, es muy dañina y muy útil en situaciones desesperadas.



STEALTH: Con esta magia podremos pasar desapercibidos ante nuestros enemigos, cuando la lancemos obtendremos un camuflaje óptico estilo Depredador.



VORTEX: Lanza esta magia y aparecerá un vórtice que atraerá a tus enemigos unos segundos.

Dragon Valor

Puntuación **8.2** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Namco
Precio:	Por confirmar
Género: Aventura	Traducción: No

Objetivo: limpia el planeta de Dragones a base de espadazos y conjuros mágicos.

Modo de juego: reparte mamporros con tu espada de metro y medio.

Nº de jugadores:	1
Nº de conjuros:	8
Tutorial:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Medieval

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

La mezcla Rol y *beat-em'up* además de la historia.
Los tiempos de carga.






En las curvas tendremos la oportunidad de adelantar puestos...


Ni siquiera Jeremy McGrath puede con nosotros.


El barro es muy traicionero en este deporte...


¿No os recuerda este juego al sensacional Micromachines?

Jeremy McGrath Super Cross 2000

¡Mamá, puedo volar!

Codéate con los mejores pilotos de Super Cross del mundo con este nuevo cartucho que dejará asombrados a propios y extraños.
Sus cinco pilotos, sus tres clases de carreras –80, 125 y 250 centímetros cúbicos– y sus más de veinte circuitos convierten a este jueguecillo en una gran opción portátil para tus momentos de ocio móvil. Pero donde realmente radica el encanto de este sencillo videojuego es en la fluida jugabilidad, que nos retará a intentar obtener el primer puesto una y otra vez... una y otra vez. Bien hasta que perdamos el sentido o en el momento que nuestra consola eche humo de tanto utilizarla.
En principio nos parecerá un juego bastante complicado y difícil, de un manejo molesto pero una vez que aprendamos a esquivar las piedras y cómo sacar el máximo partido a los saltos no habrá quién nos haga sombra. Diversión, emoción y velocidad es lo que nos ofrece Acclaim con este juego, que es tan simple y divertido que asusta. Acelera, frena y viceversa.

Gustavo


Aprende a sacar partido a los saltos y ganarás mucho.


¡Que desperdicio de ruedas, y yo comprándolas en el taller!


Más que motos en esta pantalla parecen caballos... ¡Ufff, cómo se levantan *esta burras*!


Los ventiladores nos impulsarán verticalmente como si se tratase de una rampa.

Puntuación

Jeremy McGrath SuperCross 2000 — **7.8** Notable

GBC Sistema		
	Compañía:	Acclaim
	Precio:	Por confirmar
	Género: Velocidad	Traducción: No

- El control y la diversión que cabe en él.
- Gráficos simples...

DIF SON GRA JUG

Bugs Bunny Crazy Castle 4

Por las zanahorias de mi abuelo



¡Piensa rápido Bugs que se acerca el Coyote!


La variedad de escenarios da mucha más vida al juego.

Los personajes más carismáticos de la televisión dan vida a un nuevo cartucho de GBC, con un juego de dificultad elevada. El desarrollo de este es muy sencillo: debemos salir de los laberintos buscando llaves y objetos que nos ayuden a quitarnos de encima a nuestros pesados perseguidores estilo el Coyote.
Todo esto lo han presentado de la mejor forma posible, con unos grandes personajes y con unas animaciones muy conseguidas.
Pero lo fundamental en este cartucho es conocer todos y cada uno de los rincones del mapa, de esta forma podremos dar esquinazo a nuestros perseguidores de la forma más sencilla.
Para ello podremos introducirnos en tubos, propulsarnos con el chorro de una fuente o escalar un manzano. A pesar de estas opciones, el juego es idéntico a sus predecesores donde el objetivo y las formas eran exactamente iguales. ¡Vamos, que el filón Warner sigue dando beneficios!
Bugs Bunny os espera con buena cara y zanahoria en mano. Divertido.

Gustavo

Los huecos que hay en la pared sirven para subir y bajar.



Este es el mapeado principal del cartucho...



El tubo es la escapatoria... entra en él y te salvarás.

Además de la escalera podemos utilizar árboles y fuentes para subir.

Entra en todas las puertas y conseguirás llaves y objetos valiosos.

Puntuación

Bugs Bunny Carzy Castle 4 — **7.2** Notable

GBC Sistema		
	Compañía:	Kemco
	Precio:	Por confirmar
	Género: Habilidad	Traducción: No

- Los gráficos.
- La dificultad es demasiado elevada.

DIF SON GRA JUG




Hambrientos y peligrosos. Los *Hunters* son realmente difíciles de matar.


No faltará la sangre en esta nueva entrega... aunque algo más pixelada.


Los zombis siguen dando tanto asco como siempre.

RESI SUR

DISPARA

Capcom añade una pieza más a la enrevesada historia de su saga «Resident Evil» con este *Survivor*. Por desgracia, da un paso atrás en calidad respecto a los títulos aparecidos anteriormente...

Vaya sorpresa nos ha dado Capcom. Después de tanto tiempo oyendo hablar de este título, nos hemos encontrado con algo que, desgraciadamente, no sigue la línea habitual de calidad y diversión impuesta por la leyenda de «Resident Evil». No amigos, tampoco es que nos estemos echando las manos a la cabeza, pero hemos de reconocer que este «Resident Evil Survivor» nos ha dejado un *pelín-bastante* desilusionados –que diría aquel–.

Es de sabios considerar la buena intención que Capcom ha tenido al realizar el

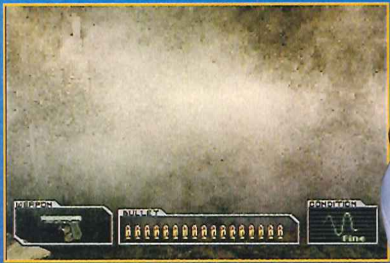

La muerte se puede encontrar en cualquier parte...

El control

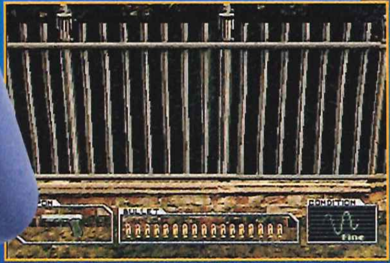

Búsqueda rápida (L1): Con este botón, Capcom nos da la posibilidad de encontrar en un segundo los objetos más importantes.


Avanzar (Arriba): Necesario para poder finalizar la aventura. En este modo vamos andando por esos caminos de Dios.


Apuntar (R1): Para destrozar a los enemigos y defendernos rápidamente. En este modo no podremos movernos, sólo apuntar y disparar.


Hacia la izquierda (Izquierda): Lo mismo sirve para girar por que sí, que para evitar cualquier enemigo.




Hacia la derecha (Derecha): Simple y necesario ya que en cualquier momento podremos evitar una amenaza *zombiesca*.


Correr (Stick Analógico Izquierdo): El botón que más utilizaremos para escapar o movernos ágilmente por los escenarios.


Retroceder (Abajo): Bastante lento, aunque muy útil para maniobras de evasión. Usándolo con cabeza nos salvará de muchos problemas.



Inventario (Stick Analógico Derecho): Pulsando cualquier dirección entraremos en la pantalla de inventario.



Por fin estamos ante las oficinas de Umbrella... muchas preguntas se contestarán ahora.


Los zombis no son rápidos, pero hay que tener cuidado porque a veces nos sorprenderán con una carrerita.


Por desgracia no hay demasiada variedad de zombis en «Resident Evil Survivor».


El protagonista es la persona culpable de los desastres de la ciudad. Cuando lo controlamos ha perdido el conocimiento y desconoce lo que ha hecho.


No hemos encontrado ningún defecto a la ambientación.


Para acabar con estos, hay que hacerse con una buena pistola o rifle de repetición...


En algunas ocasiones un tiro certero será suficiente para cortar por lo sano la vida de nuestros enemigos.


Para poner más difícil la cosa, Capcom ha incluido unos soldados bastante molestos.


Las famosas arañas no faltarán en esta entrega. Siguen siendo igual de rápidas y asquerosas.

DENT EVIL
VIVOR
COMO PUEDAS




Nos encontraremos con otros humanos según avancemos en el juego...


Este enemigo recuerda mucho a Nemesis... ¿no os parece?

juego que nos ocupa, ya que al igual que Sega copió la idea de incluir zombis en su «The House of the Dead», ¿por qué la compañía de Sir Arthur y Cía. no podría hacer un CD del mismo corte? Evidentemente, Capcom quiere respetar a ultranza la línea argumental de su saga, además de dotar a este *shoot-em-up* de un modo aventura que al principio sorprende, pero que a medida que avanzamos se va deshinchando hasta terminar aburriendo con descaro.

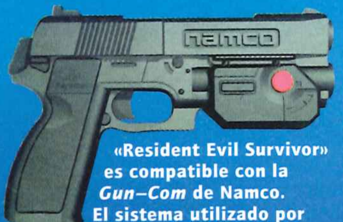
Eso sí y para empezar dándole emoción al tema, el apartado gráfico –aunque no sea la bomba– sí nos ha sorprendido bastante. Ver a los zombis de Capcom mirándonos directamente a los ojos y poder apreciar que los limitados fondos en 2D han pasado a la historia, es toda una delicia, sobre todo si tenemos en cuenta que la atmósfera de terror sigue siendo la misma y que caminar ahora por las calles y casas de la infectada ciudad nos pueden poner los pelos de punta.

¿Entonces cuál es el problema? Al principio lo cogimos con muchas ganas, aunque tampoco nos esperábamos nada en concreto. Según avanzamos en la aventura, nos convenció el modo en el que Capcom había resuelto el no disponer de una pistola que acompañara al juego. Para ello ha dotado a este *Survivor* de una perspectiva y movimientos muy similar al de los desarrollos tipo «Quake» donde, además, hay que pulsar un botón en los momentos de mayor acción para que aparezca una cruz con la que poder disparar. Esto, que al principio gusta –vamos tranquilamente explorando todos los recodos del escenario observando que no aparezca algún enemigo y atento a cualquier objeto–, después se convierte en aburrimiento por la simple razón de que cuando hay lío no lo parece: todo da la sensación de estar parado, detenido infinitamente. Además, a la hora de explorar, la propia consola nos ayuda a encontrar los ítems importantes con sólo pulsar un botón... :(

Como hemos dicho, es de sabios reconocer que Capcom no ha hecho un mal juego, y si se vendiera con pistola, entonces todo hubiera sido mucho mejor... aunque, eso sí, sensiblemente más caro.

Nacho

La pistolita de Namco



«Resident Evil Survivor» es compatible con la *Gun-Com* de Namco. El sistema utilizado por Capcom para jugar no nos convence demasiado y se nos antoja bastante más lioso que con el propio control Pad. El problema radica en que, como todos sabemos y a diferencia de la Dreamcast Gun, la pistola de Namco no dispone de un *mini Pad*, por lo que, por ejemplo, para avanzar tendremos que pulsar dos veces el gatillo, o realizar otro tipo de combinaciones que tardaremos en *pillarles el tranquillo*. A lo mejor por eso no la venderán con el juego.

Resident Evil Survivor

Puntuación: **6.5** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Capcom
Precio:	8.490 Ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: No

Objetivo: salir con vida del pueblo en cuestión y conocer nuestra verdadera identidad.

Modo de juego: agarrar bien la pistola o pad para irnos de cacería...

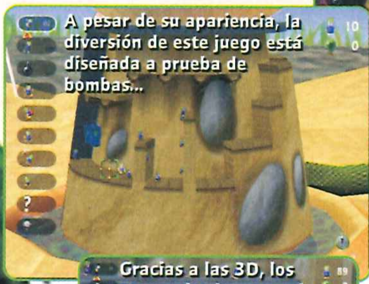
Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media/Baja
Caminos distintos:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Media

Compatible con: Gun-Com, Memory Card, Dual Shock

Un *Resident* diferente.
La mezcla de acción y aventura no convence nada....

DIF · SON · GRA · JUG

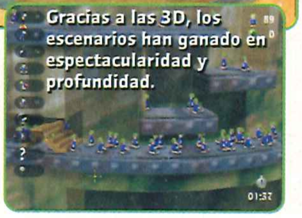




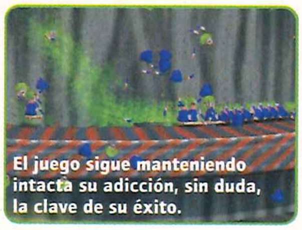
A pesar de su apariencia, la diversión de este juego está diseñada a prueba de bombas...



Sin un buen paraguas, nuestros amiguitos terminarían aplastados en el suelo.



Gracias a las 3D, los escenarios han ganado en espectacularidad y profundidad.



El juego sigue manteniendo intacta su adicción, sin duda, la clave de su éxito.

Lemmings Revolution

Suicidas compulsivos

Los viejos animalitos verdes de Psygnosis regresan con las ideas mejor puestas, algunos polígonos de más y toda la diversión del clásico de los videojuegos. ¡Oh, no, más Lemmings!...



El teletrasportador es una buena herramienta para dispersar Lemmings y, de paso, hacernos un lío.



Los bloques que tienen flechas rojas indican que sólo pueden cavarse en esa dirección...

Cuando hace algunos meses vimos en la red una versión *test* de lo que hoy es este «Lemmings Revolution» no pudimos sino sorprendernos mientras rezábamos para que la inciativa *tirara hacia delante*.
Allí, en aquella especie de experimento *pro-resurrección* de los enanitos verdes pudimos comprobar dos cosas: que los Lemmings siguen tan tontos como siempre y que la palabra *polígono* y *aceleración 3D* puede conjugarse perfectamente con la de *clásico*.
Resumiendo un poco a los que no hayan disfrutado nunca con estos seres, hay que decir que un Lemming es un elemento articulado con pelos verdes en la cocorota que, armado con su hábito azul, es capaz de tirarse por un precipicio sin razón aparente.



El ansiado globo... ¡por fin!, cerca de nuestros Lemmings.





Si cavamos en esa dirección, sólo lograremos darnos contra el muro.

De ahí la importancia de nuestro auxilio que consistirá en evitar, precisamente, que la horda, manada o piara de estos personajillos caiga en su intento de alcanzar la salida. Encarnada en esta ocasión por un globito de colores.
Por consumar el objetivo nada mejor que asociar a cada Lemming una acción diferente para abrir nuevos caminos, construir puentes o trepar por escarpadas rocas.
Esta sería la clave de una idea que lleva triunfando entre nosotros más de una década y que ha visitado todos los sistemas posibles, desde ordenadores personales nuevos y antiguos hasta consolas.
«Lemmings Revolution» es un juego simple que no tiene argumento alguno pero que cuenta con un nivel de diversión sólo comparable a la de los «Tetris» de turno... aunque eso de los gráficos no los han descuidado en absoluto –¡como no recuerdan al «Nebulus»!– y las mejoras a nivel de nuevos bichos, enemigos y artilugios de teletransporte y *chasca-Lemmings* hacen un poquito más difícil la siempre noble tarea de salvarlos a todos.
Gracias a Psygnosis y Take 2 volvemos a tener una oportunidad de quedar bien con estos seres.

José Luis

Completando un nivel





1. Los primeros Lemmings llegan solitos hasta el primer obstáculo: un muro con flechas que debemos cavar.



3. ... que rápidamente serán invadidas por nuestros enanitos. El siguiente paso es volver a cavar.



5. Una vez completado el nuevo túnel, los Lemmings se acercan al globo.



6. Fijáos que la altura desde la que caen no es muy alta. De haber cavado más arriba...



2. Roto el primer muro, hacemos lo mismo con el segundo y llegamos a unas escaleras gigantes...



4. Al no existir ninguna flecha, podremos realizar excavaciones en cualquier sentido, sin límite.



7. ... todos hubieran muerto. Pero finalmente el globo se larga repleto de Lemmings.



De profesión...

Trepador. Este Lemming es capaz de subirse a las barbas del que se le ponga por delante. Ideal para avanzadillas.

Paracaidista. Su paraguas multicolor evita que se estampen como una tortilla en el suelo. Nunca hay para todos.

Bomba. Este es el recurso ideal para terminar con los Lemming controladores o para abrir orificios en puentes...

Controlador. Es algo así como el policía municipal del juego: impide que pasan congéneres suyos más allá de sus bracitos.

Constructor. Con una destreza sin precedentes, levanta puentes que permiten acceder al resto a plataformas elevadas.

Cavador horizontal. Abre caminos a través de la roca o madera, pero no puede hacer nada con planchas de acero.

Minero. Realiza excavaciones de gran precisión que por su inclinación evitan que los Lemmings se despeñen.

Cavador vertical. Cava con esmero pero si no tenéis cuidado con la altura, el resto de Lemmings pueden hacer... ¡¡Choff!!

Apocalipsis. Cuando las cosas van mal –antes que dejar que se despeñen por un acantilado– lo mejor es eliminarlos a todos...

Objetivo



Lo que en capítulos anteriores estaba representado con una simple puerta, ahora es un globo el destinado a llevarse de ese infierno de muerte y destrucción a los Lemmings. Normalmente ubicado en el peor sitio posible, debemos salvar a un número determinado para pasar de nivel.

Lemmings Revolution

Puntuación **8.6** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Psygnosis/Take 2
Precio:	7.995 Ptas.
Género: Habilidad	Traducción: Sí

Objetivo: salva en condiciones dignas al mayor número de Lemmings para que puedan montarse en globo.

Modo de juego: asigna profesiones a cada Lemming según los obstáculos.

Nº de jugadores:	1
Niveles dificultad:	4
Nº de fases:	A cientos
Enemigos:	Sí
Violencia:	Suicida

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Aceleración 3D opcional
16 MB RAM

▲ La idea y el entretenimiento que proporciona.
▼ La traducción es un poco ¡JAR!

DIF SON GRA JUG



El Rally de Suecia sigue siendo uno de los mejores.



La física de los coches es increíble: realismo total. Sólo le falta echar humo en nuestra habitación.



Los reflejos de los cristales de los coches están muy logrados.



Podremos elegir entre seis bestias de la velocidad para ganar el mundial.

colin | mcrae | rally | 2.0

Vértigo en las curvas



Por fin está entre nosotros. Hemos tenido el privilegio de jugar con la continuación del que fue mejor juego de Rallies de la historia. Y decimos que fue porque la versión 2.0 ya está aquí...

Cuando pensábamos que ya era imposible sacar más partido a la PSX en el género de la velocidad, llega Codemaster y nos *encasqueta* este «Colin McRae Rally 2.0».

Si la primera parte fue todo un bombazo por la atractiva idea de correr solo contra el cronómetro –como en las carreras de verdad– y de poseer una jugabilidad de locura, unos gráficos exquisitos y una dificultad progresiva, esta segunda entrega se despega de los demás por ofrecernos lo mismo, pero infinitamente mejorado.

Los gráficos han sido multiplicados hasta aprovechar el 100% de la capacidad de la consola –o al menos eso creemos–: tan sólo hay que echar un vistazo a los reflejos del coche para saber que los chicos de Codemaster no han estado vagueando estos dos años. Todo eso sin contar con la cantidad de objetos que mueve la consola sin despeinarse, sin ralentizaciones raras...



Los tramos de noche siguen siendo tan difíciles como siempre.

La dificultad ha sido ajustada de una forma sensacional, ya que como ocurriera con el primer *Colin*, el control del vehículo es progresivo: cuanto más conduzcamos mejores resultados obtendremos. Eso sí, hasta controlar todos los caballos juntos en todos los terrenos tendremos que probar con muchos, pero que muchos vehículos.

Al igual que en la primera parte, correremos por tierra, barro, nieve, asfalto y lluvia, pero con la novedad añadida de los efectos climatológicos: que se ven y se notan mucho más cuando los padecemos en nuestro coche –cuando corremos en barro veremos cómo se pega en el paragolpes–.



Detalles para aburrir. ¡Fijáos en el tubo de escape...! Calentito ¿eh?

Alucinante es la palabra que más bramábamos cuando vimos esta maravilla en movimiento, no sólo por sus gráficos y su dificultad, también por la gran sensación de realismo que trasmite... ¡es sencillamente increíble!

Ponernos al volante de cualquiera de los coches es una experiencia indescriptible, ya que cada uno se comporta como si fueran totalmente reales. Pero sin duda alguna, lo que más nos gustó es que todavía se conserva el estilo de conducción de la primera parte, pero depurado lo justo para no creernos que estamos ante un juego distinto.

Y es que de tanto que lo jugamos, ya sabemos dónde, cuándo y cómo utilizar los distintos tipos de frenos –de mano o normal–, así como el momento en que debemos levantar o dejar caer el pie en el acelerador.

Tanto si te gustan los Rallies como si no, este es un título que no debe escapar de tus manos porque te estarías perdiendo una joya que sólo el tiempo sabrá poner en su sitio. Nosotros, por el momento, ya lo estamos colocando en lo más alto para que nada ni nadie no pueda decirnos nunca que no supimos ver el potencia técnico y de juego de esta pasada de Codemasters.

Gustavo



Con la nueva cámara alucinaremos. ¡Mirar cómo se refleja el salpicadero en el cristal!

Modo Arcade



Lo cierto es que este modo abre muchas opciones que la primera parte no tenía, auque la verdad es que una vez dentro se echan de menos muchos detalles que pueden pasar desapercibidos.



Primero: el copiloto ya no está, lo que quiere decir que prácticamente tenemos que adivinar en qué momento se acerca peligrosamente una curva, o bien conocer de memoria todos los circuitos.



Segundo: todo el realismo que del modo Rallie desaparece. Podremos apretar el acelerador sin más preocupaciones de frenar con lo que queramos sin ningún temor a salirnos por las malas de la carretera.



El modo dos jugadores sigue siendo igual de divertido que en la primera parte.



Me lo cargo todo



Esta vez lo único que hemos hecho ha sido desmembrar al coche de uno de sus componentes más preciados.



Hemos deformado totalmente el techo y el alerón con el paragolpes se ha soltado de la carrocería.



Cuidado con el paragolpes que está *tirao*... ¡Pepe, trae los remaches!



Nos sentimos orgullosos de que este coche todavía esté en carrera... después de cuatro vueltas de campana.

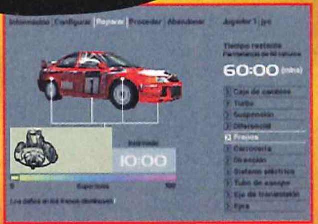


Cuando el coche baja de marcha pega un petardazo. ¡Guau!



los efectos meteorológicos son, sencillamente, impresionantes...

Prepara la carrera



Después de mirar la información meteorológica, debemos informarnos sobre los desperfectos de nuestro coche –si los tuviera– y repararlos. A continuación debemos equiparlo para el siguiente tramo.



Lo primero que debemos hacer antes de comenzar la configuración de nuestro vehículo es un vistazo de toda la información meteorológica, para saber con qué material debemos equipar el coche.

Retos



Este modo es ya conocido por todos. Como ocurriera en la primera parte, en algunos grandes premios se disputan carreras cronometradas. Si aceptas el reto, prepárate por que no es nada fácil.



Comenzamos dando la vuelta a un tramo, mientras el vehículo rival está corriendo por el otro. La cosa consiste en terminar con los dos tramos –que se comunican sin ningún peligro– el primero.

Puntuación

Colin McRae Rally 2.0

9.2 Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Codemasters
Precio: Por confirmar
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos y cada uno de los tramos.

Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de cámaras:	6
Nº de vehículos:	6
Modo Arcade:	Sí
Copiloto:	Sí

Compatible con: Dual Shok, Memory Card

+ Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.
– ---.

DIF · SON · GRA · JUG

Versiones

Pc



Aunque todavía no ha caído en nuestras manos y sólo podamos ofreceros estas pantallas, estamos seguros de que Codemaster lanzará una versión totalmente exacta a la de PSX pero con la aceleración gráfica típica haciendo más bonitos los gráficos.

Lo que significa que será el mejor juego de Rallies para PC: primero, por que la jugabilidad que ha demostrado en PSX no debería tocarse en esta versión por



suavidad, realismo y sencillez en el manejo que nos ha enamorado. Y segundo, porque los fantásticos gráficos que Codemaster ha desarrollado para PSX son los justos y necesarios para engordar nuestro hambre de coches y derrapes. Y es que simplemente con acelerar los gráficos, tendremos uno de los desarrollos de coches más bonitos de la historia de los videojuegos.



Pero tiempo al tiempo... que por ahora sólo podemos disfrutar de la versión PSX y el camino que nos ha enseñado tiene mejor pinta de lo que esperábamos. Desgraciadamente, la versión PC no llegará a España hasta después del verano, salvo que medie un milagro.



Cómo eliminar del mapa a...



USD-03
Para eliminar a este colador, sólo debemos quedarnos quietos y pulsar el botón que hace disparar nuestro revólver como energúmenos, teniendo mucho cuidado en el momento en el que se pone de color rojo. Eso querrá decir que se dispone a soltar su garra contra nosotros con toda su furia y mala baba –que es mucha–.



VARM HEDLIN & SHELL HEDLIN
Estos dos híbridos de planta y humano, son los más fáciles de destruir. Solo debemos colocarnos lejos y dispararlos teniendo mucho cuidado con los gargajos azules que nos lanzan cuando se ponen *coloraos*. Para hacerlo todo más fácil, lo mejor es eliminar al primero a base de balazos, y luego encargarse del segundo con los puños y piernas.



USD-05
El *electro-zombie* no nos causará muchos problemas, ya que con sólo alejarnos de él –para que sus rayos no nos impacten– es posible dispararle sin mayores problemas. Pero debemos tener mucho cuidado cuando desaparezca, ya que puede reaparecer en cualquier lugar.



USD-02
Para terminar con el eslabón perdido debemos distanciarnos de él lo máximo posible, para luego descargar todo nuestro cargador hasta que este salte. Entonces debemos salir corriendo del lugar en el que nos encontramos y exterminar todos los parásitos que este bicho ha dejado. Repetir la acción hasta que no le quede energía.



USD-06B
La única forma de acabar con este cráneo viviente es dispararle a la cabeza cuando vuele bajo. Para ello debemos esquivar los rayos láser que nos tira y el vómito verde con el que intentará ducharnos. Todo esto hay que hacerlo mientras acabamos con los parásitos que se encuentren en el suelo.



USD-07-NIKELLE
Este mosquito humanoide es uno de los más fáciles: tan sólo debemos colocarnos cerca de él y dispararle a quemarropa, teniendo mucho cuidado con los vuelos en picado que realizará y evitando sus golpes. Lo peor que nos puede ocurrir es que nos quedemos sin munición que lanzarle.



UDS-7P II 00 & UDS-TP II 01
Este gran monstruo esconde en su interior un pequeño corazón, ya que cuando terminemos con la barra de energía de este gigante, de sus entrañas saldrá un diminuto zombi que tendremos que matar para terminar con los dos. Para ello deberemos *pillar* de espaldas al grandullón y dispararle hasta que salga el pequeño, entonces sólo podremos esquivar todo lo que nos mande el monstrenco mientras matamos al enano.



UDS-03-NECLIEN
Este es igual que el primero, pero en vez que ser un colador a secas, es un colador antorcha. Para terminar con él lo principal es no tocarle, ya que saldríamos con más de una yaga, por eso debemos llenarle de plomo desde lejos hasta que sucumba a nuestros balazos.



UDS-04C
Este es el jefe final más grande de cuantos hemos podido ver. El truquillo para acabar es simple: esquivar sus manotazos hasta que podamos darle en la frente mientras eliminamos con nuestra arma de fuego a los zombis que nos salen por la retaguardia.





En los momentos difíciles lo mejor es *tirar* de pistola.



Tendremos que rescatar a esta simpática chica de las garras de los zombies, ¿nos lo agradecerá como queramos?



Lo mejor es mantenerlos a raya con la pistola... pero cuando eso falla ¿para que queremos los puños?

Zombie Revenge

A tortas con los muertos

Los *beat-em'up* escasean en los tiempos que corren. ¡Menos mal que Sega ha sacado del baúl de los recuerdos este gran género!

Si la saga «Resident Evil» te entusiasma pero piensas que deberían darle más importancia a llenar de plomo a los zombies y dejar de lado el tema de la exploración, este título te viene como anillo al dedo. Y es que si hay algo que caracteriza a este título es la acción, ya que los intervalos de tranquilidad se verán seriamente reducidos por culpa de las hordas de *mediomuertos* a las que Sega se ha empeñado que nos peguemos. Para evitar ser masacrados a mordiscos, tendremos que manejar todo tipo de armas, desde puños y pies a pelo, hasta un lanzallamas último modelo con el que emular a nuestro grill del jardín.

Pero esta no es toda la dificultad que Sega nos ha preparado, también ha ajustado sensiblemente el tiempo disponible para pasar de una pantalla a otra. Lo que quiere decir –más o menos– que no podremos perder ni un minuto buscando objetos.

Todo esto sin contar con los simpáticos jefes finales, o *final boss* que dirían los eruditos, que al más mínimo acercamiento saltarán como posesos con las garras como tarjeta de presentación.



La que nos va a caer como no nos apartemos pronto...

El número de estos *superzombis* es muy elevado y 20 serán las preciosidades que nos estarán esperando al final de cada fase. Y lo peor es que los hay de todas clases y colores: desde bichos que vomitan un repugnante líquido verdoso hasta híbridos entre un león y un elefante africano sin orejas.

Como hemos comentado anteriormente, este juego es casi un clon a la saga «Residente Evil» pero salvando el aroma arcade que Sega imprime a sus inventos: entornos 3D creados de una forma exquisita que dan paso a una ambientación caótica, agobiante y tétrica.

Pero lo más importante es que se ha rescatado del olvido un género que nos dio muchas alegrías cuando las 2D y los *Sprites* reinaban a sus anchas por las recreativas, ordenadores y consolas de todo el mundo. No solo ha transmitido todo lo que «Final Fight» nos dio en su día, sino que han sabido lavarle la cara para actualizarlo.

Lo que más no ha llamado la atención es la cantidad de modos disponibles ya que a los típicos Arcade, Original y *Training*, Sega ha introducido dos nuevos: el *VS. Boss*, que consiste en volver a pelear contra los jefes finales a los que ya nos hayamos enfrentado en los modos Arcade y Original –para superar records de tiempo–, o bien el modo *Fighting* que es un *VS.* entre los tres protagonistas de la aventura.

En fin, que nos encontramos ante un juego que lo tiene todo para enganchar al público aficionado a estos desafíos: buenos gráficos, jefes finales a *punta pala*, acción de otro barrio con ciertas dosis de sangre verde, *enchusque* con armas de todo tipo... y diversión como no recordábamos desde tiempos inmemoriales.

Gustavo



Las llaves son muy útiles en los momentos delicados de la aventura –que serán muchos–.

Zombie Revenge

Puntuación: **8.2** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía: Sega
Precio: Por confirmar
Género: Arcade 3D **Traducción:** No
Objetivo: eliminar a todo zombi que se cruce en nuestro camino para avanzar hasta el final.
Modo de juego: dispara con tu arma o bien reparte cera con tus puños...

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fejes finales:	10
Nº de personajes:	3
Armas:	Sí
Violencia:	De ultratumba

Compatible con
Visual Memory
Vibration Pack

+ La acción trepidante, el modo *VS.* y los tiros.
– Es demasiado corto.

DIF · SON · GRA · JUG



20.000 leguas de viaje pinbolino

Calcula bien el ángulo, pulsa el *fliper* y deja que la bola comience un viaje fantástico por el maravilloso mundo de los pinball...

Los pinball son conocidos por todos como unas de las primeras recreativas de la historia. Lo que llamamos vulgarmente como *las máquinas del millón* son ingenios ligados por muchos al pasado pero que han renacido de sus cenizas hasta convertirse en objetos del deseo para muchos de nosotros. Pero para llevar la diversión hasta nuestro PC, Empire ha creado una *mesa hecha y derecha* con una temática inventada por ellos mismos, sin fijarse en ninguna licencia oficial.

Nuestra misión es la de salvar la Tierra, con la ayuda del profesor Steam, de un lunático que se hace llamar el General Yagov. Y es que el muy tunante se ha propuesto destruir la Luna con un cohete si no se cumplen sus pretensiones.

Para terminar con los planes de dicho General, Empire ha puesto a nuestra disposición todo un arsenal de rampas, caídas, dianas y *Bumpers* –o setas– con los que podemos conseguir puntos y realizar todo tipo de *combos* para abrir caminos cerrados al principio de la partida.

La mesa que tendremos a nuestra disposición es fantástica... pero, por desgracia, será la única que encontremos dentro del juego y encima, después de unas horitas de *pin, pam, pum*, todos los secretos del juego aparecerán ante nuestros ojos sin mayores problemas. Tal vez por eso Empire también nos ofrezca el juego «The Web» conjuntamente con el presente «Fantastic Journey». En todo caso, la mejor opción del género pinball de cuantas hay en el mercado: calidad y diversión no le faltan... aunque sea limitado.

Gustavo


Por objetos que no sea, que si un gorila, que si un dinosaurio, que si una serpiente, en fin un zoo.


Aunque sólo dispongamos de una mesa, con el juego nos regalarán el juego The Web.

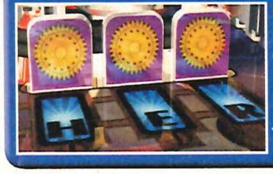

Aunque parezca fácil, no lo es, la dichosa bola va donde quiere.


Podremos regular desde la altura de la mesa, hasta la potencia de los flipers.

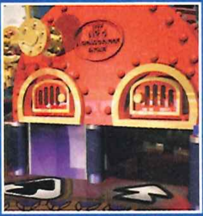
Tan fácil como meterla aquí

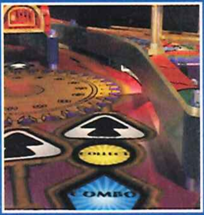

Multiball – Para conseguir el *multiball* –tres bolas a la vez–, debes acertar a las dianas que hay en la rampa, para luego introducir tres bolas e intentar hacer un *Jackpot*. Fácil, ¿eh?


Rampa – Además de ayudarnos a realizar *combos*, sirve para guardar bolas en el modo *multiball*. Una idea muy útil para no perder las *canicas* rebeldes.


Dianas – Derribando estas tres conseguiremos, además de muchos *bonus*, habilitar rampas para activar distintos modos de juego como: aventura aérea, aventura submarina...



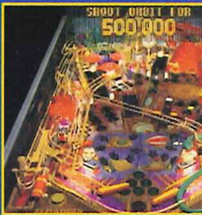

Modos – Esta es una de las zonas del juego que más puntos nos dará. Para activar los modos aéreo, submarino, terrestre y marítimo.


Bumper – Por la rampa derecha llevaremos la bola a los bumper –o setas– para hincharnos ha hacer puntos con los *flipers*.


Combo – Cuando se ilumine la luz azul que de la palabra *combo*, no dudes en desplazar la bola hasta la diana fija que se encuentra al final de la rampa. De esta forma conseguirás unos valiosos puntos para tu marcador.

Versiones

PlayStation



Empire no se ha conformado con hacerse dueño y señor del mercado de los pinball para PC y se ha puesto a lanzar una versión para PlayStation en la que, exceptuando las diferencias gráficas, es un afortunado clon de su hermana gemela para compatibles... por eso nos parece igual de rápida, divertida y entretenida. Lo único que cambia es el precio, ya que cuesta cuatro mil pesetitas más ¿? Ya se sabe ¡el que quiere lo mejor... debe pagar su justo precio! ¿no?

Puntuación: 6.0 – Bien

Pro Pinball Fantastic Journey

Sistema: PSX

Compañía:	Empire
Precio:	7.995 Ptas.
Género: Simulador	Traducción: Sí

- Es el mejor pinball que hay para PSX.
- El precio es algo elevado...

DIF · SON · GRA · JUG

Puntuación: 6.8 – Bien alto

Pro Pinball Fantastic Journey

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Empire
Precio:	3.995 Ptas.
Género: Simulador	Traducción: Sí

Objetivo: impide que el General Yagov destruya la Luna con la ayuda del Profesor Steam.

Modo de juego: utiliza tu habilidad con los *flipers* y... mucha suerte.

Nº de jugadores:	1
Nº de mesas:	1
Modo multiball:	Sí
Armas:	Los Flipers
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 90 MHz
16 MB RAM

- Es un pinball: divertido, entretenido y excitante.
- Tan solo hay una mesa.

DIF · SON · GRA · JUG



La sangre fría de nuestro vampiro es tremenda. Mirar cómo no se le mueve ni la capa ante dos enemigos.



La estela que deja la espada es demasiado espectacular, aunque no nos deje ver qué pasa detrás.



VAMPIRE HUNTER D

Del VHS al videojuego

¿Te atreves a encarnar a un cazavampiros tipo Blade? Lo que nos ofrece este título es precisamente eso, meternos en la piel de un ser mitad vampiro mitad humano con un solo objetivo meta: aniquilar.

Los amantes del *anime* están de enhorabuena ya que por fin tendrán la posibilidad de meterse en la piel de D, un cazador de vampiros que con su espada de más de un metro y con su mano izquierda que engulle a todo aquel que se interpone en su camino debe rescatar a una bella doncella que ha sido secuestrada y retenida en el castillo de uno de los vampiros más despiadados de la región: Meirlink.

El argumento de este juego es bastante bueno para todos aquellos que sepan inglés *de pe a pa*, porque los demás miraremos perplejos la pantalla sin saber qué está pasando y por qué debemos hacer lo que hacemos.

Pero enterándonos o no, el desarrollo del juego se hace demasiado lento y la acción es casi nula, ya que la mayoría del tiempo estaremos dando vueltas buscando llaves y objetos que nos ayuden un poco. Y eso que las pocas veces que nos encontremos con alguno de estos *chupa sangre* nos resultará asombrosamente sencillo eliminarle.

Sin duda alguna, lo mejor de este «Vampire hunter D» es la ambientación y el personaje, que son sencillamente asombrosos, aunque en más de una ocasión no seamos capaces de apreciarlo por culpa de las cámaras que se empeñan en ofrecernos la perspectiva más incómoda. Cosa que nos recuerda mucho a las de «Resident Evil» pero, sobre todo, al padre de los *survival horror*: «Alone in the Dark».

Como hemos comentado anteriormente el personaje es lo mejor del juego y nos hará pensar por unos instantes que se trata de un título muy cuidado gráficamente... hasta que *nos la peguemos* contra cualquier enemigo y comprendamos que ese esmero se acabó con el protagonista. En fin, este juego no pasará a la historia, pero tiene ingredientes por su pasado como película de vídeo que puede llamar la atención de los menos exigentes. Normalete, normalete...

Gustavo



La sangre sigue siendo roja... aunque nuestros enemigos sean bestias inmundas.



Las cámaras son a veces muy molestas, ya que nos muestran un ángulo muy lejano.



Para llenar la barra de energía de la mano debemos absorber vampiros.



Además de la mano izquierda y la espada, contaremos con ítems que nos ayudarán a rematar a estos vampiros tan molestos.

La zurda ventrílocua



Esta es nuestra mano izquierda, como podréis comprobar a lo largo de la historia, podía haber sido la primera mano humorista de la historia: ¡habla y todo! Lo que hay que ver...



Además de curar e ingerir enemigos, también se puede atacar con la mano: para hacerlo debemos pulsar el botón Select hasta que aparezca el icono de fuego, eso significará que podemos lanzar el hechizo –todos los hechizos no son iguales–.



Lo que primero debemos aprender es a engullir enemigos, ya que estos serán los que llenen la barra de la parte inferior de la pantalla –que es precisamente el indicador con el que cuenta nuestra compañera para lanzar magias–.



Entre otras cosas, este miembro viviente de nuestro cuerpo puede hacer que suba nuestra barra de energía. Para ello debemos seleccionar la opción correspondiente en el menú y lanzar el hechizo.

Puntuación

Vampire Hunter D — **6.8** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	JVC
Precio:	7.490 Ptas
Género: Aventura	Traducción: No

Objetivo: Rescatar a una damisela en apuros de las fauces de un despiadado vampiro.

Modo de juego: Utiliza tu espada y tu mano izquierda... triunfarás.

Nº de jugadores:	1
Acciones de la mano:	3
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Nocturna

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

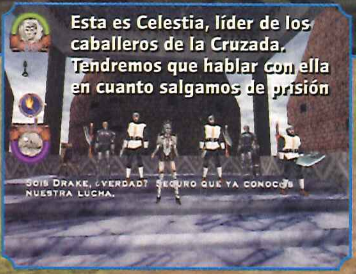
+ La historia y la ambientación, es tremenda.
- No conocer la serie de vídeo.

DIF SON GRA JUG


Cuando terminemos con nuestros enemigos podremos obtener objetos que porten.


Los combates cuerpo a cuerpo son tremendamente emocionantes. Siempre y cuando no nos maten claro.


Lanzando hechizos, terminar con los soldados de Necros es mucho más fácil.



Esta es Celestia, líder de los caballeros de la Cruzada. Tendremos que hablar con ella en cuanto salgamos de prisión



Crusaders of Might and Magic

Trinchando muertos

Las aventuras con dosis de Rol cada vez son más numerosas y este título sobresale de los demás por unos combates llenos de acción...


No os dejéis intimidar por el tamaño... los enemigos no son muy fuertes.

Los amantes de los mundos de fantasía llenos de leyendas y de profecías tendrán a su alcance un nuevo título con el que entrar en ese universo tan alucinante.
La trama de este juego es muy atrayente, como sucediera con la película de John Milius, "Conan el Bárbaro", la familia de nuestro protagonista es aniquilada a manos de un ejército de muertos dirigido por Necros cuando apenas contaba con 12 añitos. Entonces jura venganza y emprende de un infinito viaje en busca de lo que quede de sus familiares en otras tierras. Pero desgraciadamente comprende que todos han sido asesinados o desterrados. Aquí comienza a tratar con otras razas, mercenarios y ladrones que le enseñarán el arte del engaño y como utilizar la espada. Una vez instruido se dedica a atacar a pequeños grupos del ejército de Necros...


Los hombres de piedra son enemigos muy duros. Pero con esfuerzo...


En las minas nos encontraremos carros atacados saqueados por maleantes.

pero una noche atacando a una avanzadilla cayó en una trampa y fue apresado.
Ahora nos toca a nosotros poner las venganzas en su sitio y cuando entramos en acción, primero, escapando de la celda mediante el uso de algunos objetos que debemos robar a los guardias. Una vez en libertad, recibiremos algunas órdenes de otro caballero apresado.

Para darle más emoción al juego, 3DO nos da la posibilidad de obtener 30 devastadores hechizos con los que fulminar muertos es un poquito más fácil. Aunque lo que más utilizaremos será el combate cuerpo a cuerpo con espadas, hachas y martillos.
Como ocurre en todo buen juego de Rol, contaremos con la ayuda de objetos como anillos y armaduras, que incrementarán los parámetros de nuestro personaje para hacerle más fuerte, veloz o resistente a los ataques. Aunque lo verdaderamente importante es no perderse en sus extensísimos escenarios para tener en todo momento conocimiento de hacia dónde debemos de ir.
«Crusaders of Might and Magic» es un título con el que es difícil aburrirse gracias a sus interminables combates y a su genial trama y ambientación. De lo único que puede pecar es de traducción, ya que los diálogos en muchas ocasiones se podrían catalogar de absurdos y a veces se mezcla el italiano con el español. Para los amantes de la fantasía.

Gustavo

Cada cosa en su sitio



Aquí almacenamos los objetos que vayamos recogiendo en nuestra aventura para luego venderlos a quien le interese.

Aquí podemos guardar todas las monedas que nos encontremos por el camino. Además de seleccionar objetos.

Estos dos huecos que vemos a la derecha y a la izquierda sirven para colocar anillos mágicos con los que subir la fuerza, velocidad y pegada de nuestro héroe.

Este es el equipo que llevamos puesto. Según avancemos irá mejorando y se compone de un arma, escudo y armadura.

Aquí vemos los objetos que se encuentran en el suelo. Para recogerlos pincha en ellos y arrástralos a la mochila.

Versiones

PlayStation

Lo cierto es que esta versión sólo se parece a la de PC en el título y en los nombres de los personajes, ya que es totalmente distinta. Para comenzar, la barra de maná es mucho más pequeña, aunque bien es cierto que el número de pociones que encontraremos es mayor. Los escenarios dejan de ser abiertos y se convierten mayoritariamente en sitios cerrados, creando sensación de agobio. Además, los enemigos son menos numerosos y más difíciles de matar, lo que merma mucho la diversión de este juego. Es un título bastante mediocre que solo enganchará a aquellos que se metan de lleno en la trama del juego.



Puntuación

Crusaders of Might And Magic — **6.0** Bien

Sistema		
PSX	Compañía:	3DO
	Precio:	7.490 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- La mezcla de géneros: acción y Rol.
- No se parece en nada al de PC.

DIF SON GRA JUG

Puntuación

Crusaders of Might And Magic — **8.2** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	3DO
Precio:	7.495 Ptas
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: vengar la muerte de nuestros familiares terminando con el ejército de Necros.

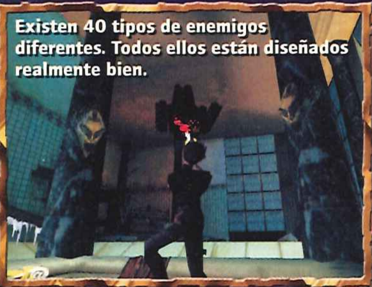
Modo de juego: utiliza tus armas y magias. Llegarás lejos chaval...

Nº de jugadores:	1
Nº de mágias	30
Nº de escenarios	9
Armas:	Sí
Violencia:	Épica

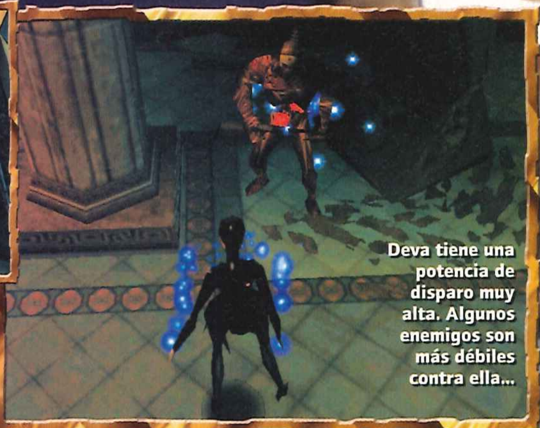
Requisitos mínimos
Pentium 166 MMX
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

- La mezcla de acción y Rol es fantástica.
- La traducción.

DIF SON GRA JUG



Existen 40 tipos de enemigos diferentes. Todos ellos están diseñados realmente bien.

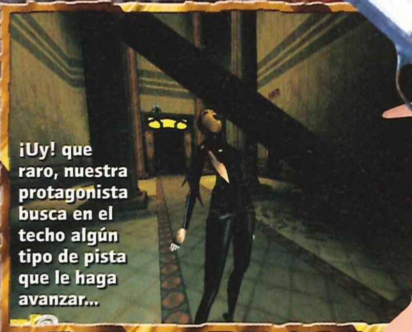


Deva tiene una potencia de disparo muy alta. Algunos enemigos son más débiles contra ella...

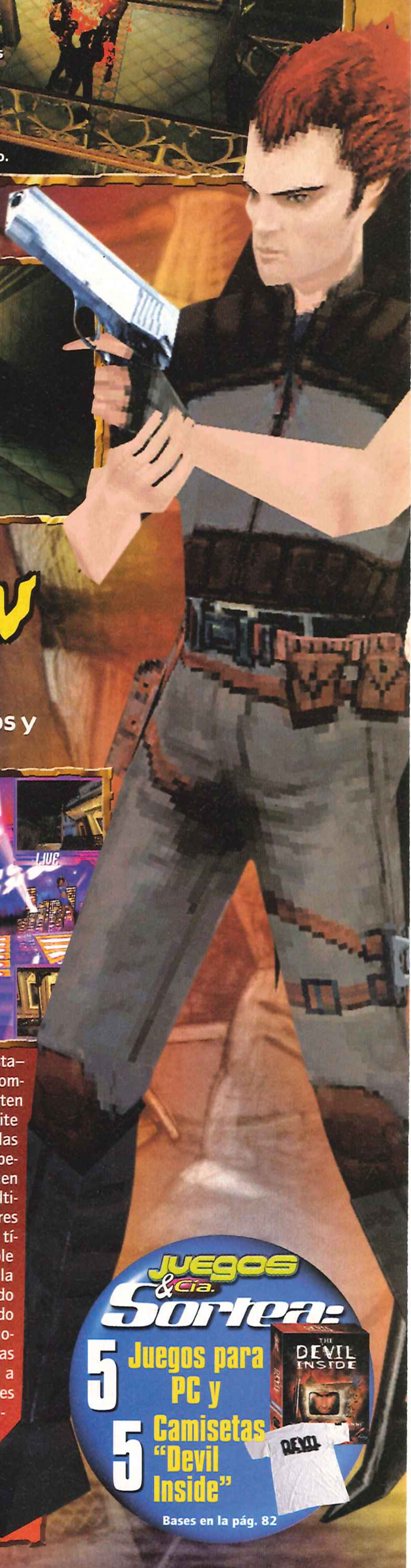


Podemos elegir diferentes tipos de cámaras. Arriba a la derecha, vemos una ventanita para tenerlo todo controlado.

THE DEVIL INSIDE



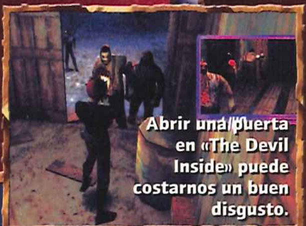
¡Uy! que raro, nuestra protagonista busca en el techo algún tipo de pista que le haga avanzar...



Que comience el SHOW

Salvo la serie «Alone in the Dark» y las conversiones de «Resident Evil», los usuarios de PC no disponen de grandes juegos de terror. Cryo Interactive quiere acabar con este *problema* con un producto que sorprenderá a propios y extraños por la calidad que destila por todos sus infernales poros...

Cuando a principios de la década pasada Infogrames puso a la venta «Alone in the Dark», nadie se esperaba un éxito tan grande de consecuencias tan aplastantes ¡¡¡el género de los *survival horror* había nacido!!!
Más tarde, la japonesa Capcom aprovechó la jugada y pegó un *escopetazo* que nos dejó a todos sordos... de felicidad. «Resident Evil» apareció entre nosotros y consiguió hacerse con el respeto de muchos. Pero el título que nos ocupa nada tiene que ver con el desarrollo de los anteriores por muchas, muchísimas razones.
¿A quién no le *molaría* poder participar en un concurso de televisión y ganar un *pedacho* de premio por aleccionar y reeducar entes malignos? ¿Quién no disfrutaría visitando una mansión repleta de secretos que puede ponerle los pelos de punta al más pintado?



Abrir una puerta en «The Devil Inside» puede costarnos un buen disgusto.



El nivel gráfico se encuentra en otra galaxia: luces, sombras y una ambientación perfecta.

Pues «The Devil Inside» nos ofrece una oportunidad preciosa de introducirnos en una interesante aventura repleta de secretos, acción y ambientación donde Cryo Interactive se ha inventado un programa de televisión de lo más morboso que nosotros vamos a protagonizar, queramos o no.
Nuestra misión será la de acabar con los enemigos y contentar al público, que es el que da sentido al montaje que la televisión de turno ha organizado. Todo esto se consigue, principalmente, por un acabado gráfico excelente que pone la *carne de gallina* y que consigue sacarnos algún que otro gritito cuando cruzamos una puerta, conseguimos una llave o aparecen esos horribles y peligrosos... bueno, será mejor que lo veáis con el CD en la mano para no desvelar sorpresas finales –y posibles sustos– :-P
Lo que más nos ha gustado de «The Devil Inside» es su desarrollo, el poder sentirnos dentro de un espectáculo destinado a captar audiencia que tiene un argumento maravillosamente complejo. Y es que tanto el apartado técnico como la longitud de la aventura son un aliciente increíble para quedarnos atrapados con gusto en sus laberintos si no investigamos lo suficiente. «The Devil Inside» es una aventura en la que hay que buscar pasadizos secretos, andar pendiente de lo que puede pasar en el piso de arriba o encontrar *esa maldita* palanca que abre alguna puerta infernal...

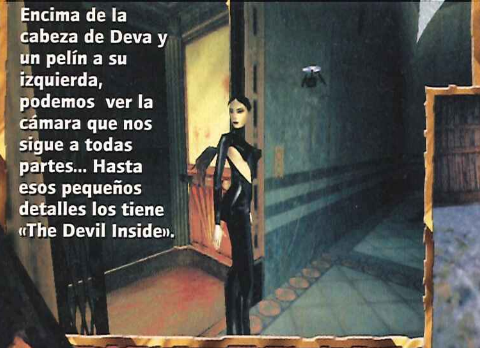


Jack T. Ripper es quien conduce el programa de televisión con más audiencia del planeta...

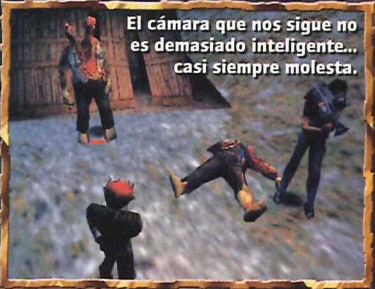
Evidentemente, Dave –el protagonista– tiene sus propias armas con las que combatir y todas, casualmente, comparten un cierto aspecto *gore* que nos permite subir o bajar la audiencia cuando las usamos. Y es que no hay que ser especialmente listo para saber que un buen disparo o sierra mecánica puede multiplicar la curiosidad de los espectadores más *voyeurs*. «The Devil Inside» es un título que está genial –definición simple pero precisa–. Reconocemos que la idea de Cryo Interactive nos ha gustado muchísimo, pero podrían haber cuidado algo más el apartado del control, el movimiento de las muchísimas cámaras que existen y el método de apuntar a los enemigos que por desgracia no es automático. Si salvamos estas menudencias, lo cierto e indiscutible es que «The Devil Inside» es el «Silent Hill» de PlayStation pero dedicado a los usuarios de plataformas PC.

Nacho

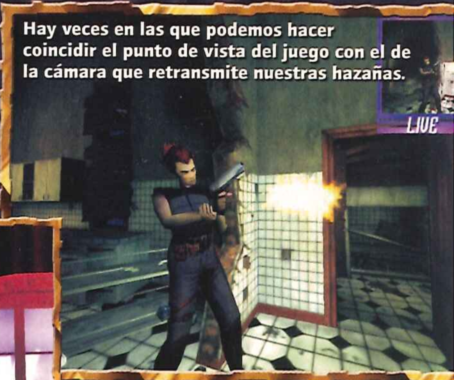




Encima de la cabeza de Deva y un pelín a su izquierda, podemos ver la cámara que nos sigue a todas partes... Hasta esos pequeños detalles los tiene «The Devil Inside».



El cámara que nos sigue no es demasiado inteligente... casi siempre molesta.



Hay veces en las que podemos hacer coincidir el punto de vista del juego con el de la cámara que retransmite nuestras hazañas.



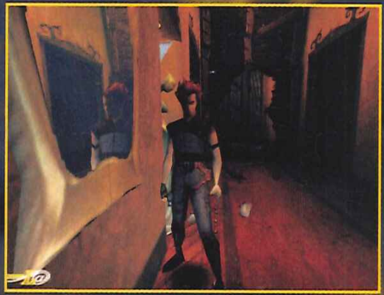
Como buen *show* televisivo, «The Devil Inside» está repleto de niñas (poligonales) muy monas.

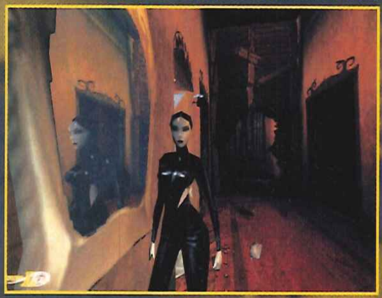
La combinación perfecta

Vaya sorpresa nos llevamos al enterarnos de la doble personalidad del protagonista del *reality show*. Al entrar en contacto con el agua, Dave da paso a Deva (fijáos en el juego de palabras) que dispone de nuevas habilidades.

Dave

Dave es un tipo duro. Desde pequeño sabía que su cuerpo y alma lo compartía con otra persona.
Ex-policía y experto en armas, la historia de su vida transcurre entre parapsicólogos y, ahora, en el programa de televisión con más audiencia del planeta... «The Devil Inside».
Su fuerte es la capacidad de aguante ante los momentos adversos.





Deva

Ser maligno como pocos, reside en el cuerpo de Dave compartiendo vida y gloria. Sus poderes sacarán a Dave de más de un problema en este *show* de televisión y lo conserva del alma de los entes del mal que habitan en la finca y mansión en donde se desarrolla esta aventura televisiva.
Su fuerte es la agilidad y la capacidad de poder volar alegremente.



Nada más entrar en la mansión nos encontramos con este panorama... ¿alguien dijo miedo?

La audiencia manda



Al estar en un programa de televisión, contar con el apoyo del público es muy, pero que muy importante. Si nos encontramos con un ente infernal, lo mejor que podremos hacer si no existe mucho peligro es herirlo de forma elegante.
Por ejemplo, este *pequeñín* nos *lo pone a huevo* para jubilarle, ya que estamos a sus espaldas y, evidentemente, no nos ve.



Para conseguirlo, debemos apuntar a una de sus extremidades, para que no pueda atacarnos y ipum!... iglub!, se nos escapó el disparo y le hemos dado en toda la cocorota por error.
Bueno, después de tan lamentable y garrafal contratiempo caerán algunos puntos en el marcador y el zombie tendrá que visitar a un médico para que le quite la persistente jaqueca que padece.

Puntuación

The Devil Inside — **9.0** Sobresaliente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Cryo Interactive
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Aventura 3D **Traducción:** Sí

Objetivo: acabar con la maldición de la mansión encantada y conseguir la mayor audiencia posible...

Modo de juego: anda, quita el seguro, corre, apunta y ¡¡¡dispara!!!

Nº de jugadores:	1
Nº de niveles:	100
Enemigos:	40
Armas:	unas diez
Violencia:	Muy alta

Requisitos mínimos
Pentium II 233 MHz
32 MB
Aceleración 3D obligatoria

Todo, todo y todo.
Alguna que otra cámara y ese control...

DIF SON GRA JUG



Silent Bomber

el silencio de los bombazos

«Silent Bomber» es un juego pensado para todos aquellos a los que les guste la acción a raudales, ya que nuestra misión consiste en hacer explotar todo lo que aparezca en nuestro camino, sin tenerle que buscar *tres pies al gato.*


Las explosiones están *mu* conseguidas.


El fuego es como el pan nuestro de cada día...


Las vistas cambirán constantemente.

La idea de Studio 3 es de lo más original, ya que un juego en el que el protagonista es un *elemento* que lleva en sus brazos un artilugio que lanza bombas a control remoto no se ve todos los días. Y Studio 3 ha sabido exprimirla al máximo, creando un desarrollo que sobresale por su dificultad *enganchante* y por su endiablada acción que nos exige tener los ojos bien abiertos y los reflejos en su punto.



Las explosiones y efectos visuales con los que cuenta son magistrales, ya que rara será la vez en la no aparezcan en pantalla lasers por todas partes o bombazos infernales que llenarán la escena de fuego y destrucción.

La perspectiva que tendremos varía según el nivel en el que nos encontremos. Es decir, que en la primera fase, la cámara se puede situar justo detrás del protagonista mientras que en la tercera lo hace en un lateral. Así contaremos en todo momento con el mejor punto de vista sin perder efectividad en nuestros disparos. Pero donde realmente ha acertado Studio 3 es en la dificultad. Aunque al principio pueda parecer excesiva, al cabo de unas cuantas partidas –pocas–, nos daremos cuenta de que tiene la justa para engancharnos y, especialmente, picarnos para seguir repartiendo bombas a todo el que lo desee. Y es que de haber sido más fácil la cosa, «Silent Bomber» se hubiera hecho mucho más aburrido.


Al terminar cada fase nos tendremos que ver las caras con enemigos de este calibre.


El tamaño de este robot nos asustó, pero no tanto como sus ataques.

El control, aunque pueda parecer complicado al principio –ya que nos haremos un lío para saber cuál es el botón para lanzar bombas y cuál es el que las detona–, acaba resultando cómodo y práctico, pero sobre todo, completo y original: con apenas seis botones es posible saltar, detonar bombas y colocarlas a larga o corta distancia.

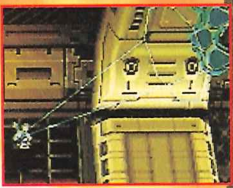

Fija tu objetivo, coloca la bomba y... ¡Zasca!

«Silent Bomber» es una idea clásica, traída de los viejos arcades, pero adecuada a los tiempos que corren con un acierto desmesurado. Afirmar que puede convertirse en uno de los *bombazos* de la primavera –nunca mejor dicho– sería un poquitín exagerado, pero los ríos de diversión y entretenimiento son tan altos, que hay pocos títulos que puedan garantizar tal cúmulo de enchusque explosivo. Studio 3 entra con buen pie repartiendo bombazos a diestro y siniestro...

Gustavo

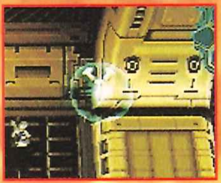

La dificultad es demasido elevada, lo que nos retará a volver a intentarlo una y otra vez, una y otra vez...

Así se colocan

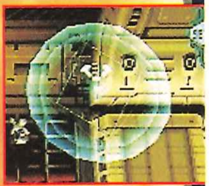


Si pulsamos el botón cuadrado, depositaremos una bomba en el sitio en el que nos encontremos. Pero si lo dejamos pulsado aparecerá un radio de detección de enemigos. Si logramos meter al objetivo en ese radio quedará enganchado y tan solo tendremos que soltar el botón para depositar en su barriga una bomba. Si no hay ningún enemigo a la vista, lo podemos utilizar para lanzar la bombas lejos de nuestra posición.

Una vez escogido el objetivo, sólo tendremos que soltar el botón y una bomba se colocará lista para explotar. Si la colocamos en un objetivo móvil, la bomba se pegará a él de forma que le seguirá como si fuera su sombra. Debemos tener mucho cuidado para no hacerla detonar antes de tiempo, ya que si lo hacemos corremos el peligro de tragarnos la onda expansiva y perder algunas décimas de energía vital. Cuidadín, cuidadín...



Si lo que deseamos es poner más de una bomba para que la explosión sea aún mayor, solamente tenemos que apretar el botón rápidamente varias veces antes de hacerlas detonar. En la parte superior derecha podemos ver el número de bombas con el que contamos y cuántas hemos utilizado.



Con el botón triángulo detonaremos todas las bombas que hayamos colocado. Como podemos comprobar en la parte superior derecha de la pantalla, ya no hay ninguna bomba colocada, lo que quiere decir que podemos volver a repetir la misma acción.



Silent Bomber	Puntuación: **8.6** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Studio 3
Precio:	Por confirmar
Género: Acción 3D	Traducción: No

Objetivo: cumple brillantemente las órdenes de tus superiores para evitar la rebelión en ciernes.

Modo de juego: elige un objetivo, coloca una bomba y... ¡boooooom!

Nº de jugadores:	1
Tipos de bombas:	4
Nº de fases:	14
Armas:	¡qué pregunta!
Violencia:	Explosiva

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

- La originalidad, la espectacularidad, la acción...
- ¿Demasiado difícil?

DIF · SON · GRA · JUG

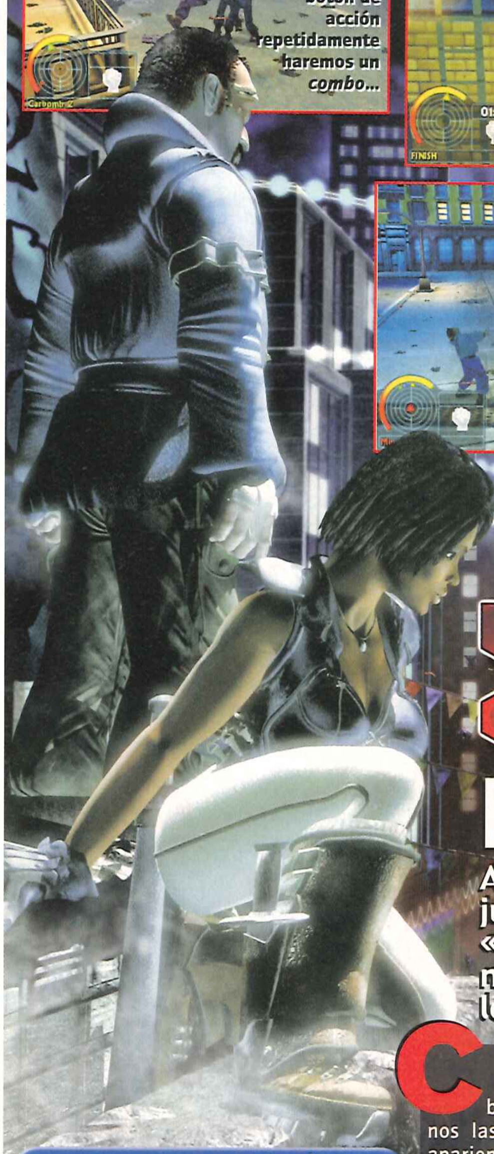

Pulsando el botón de acción repetidamente haremos un *combo*...


Los efectos de luces y *flares* son realmente buenos.


Por desgracia, los enemigos no son muy variados y nos hartaremos de luchar contra el mismo *ratilla* todo el tiempo...


Para no ser Lara Croft, la *prota* se defiende requetebien.


Cuando nos rodean la cosa se pone muy difícil. ¡Palabrita del niño Jesús!



Urban Chaos

La jungla está aquí dentro...

Aquellas personas que quieran disfrutar con un juego de policías y ladrones, que sepan que en «Urban Chaos» van a encontrar todo esto y mucho más, pero que globalmente no es uno de los mejores juegos de la Historia...

Cuando recibimos las primeras noticias por parte de Eidos de «Urban Chaos» empezamos a frotarnos las manos ya que el guión y la apariencia gráfica prometían bastante. Con la versión final en las manos es justo adelantar que el resultado no es para tanto... El guión –eso que tanto prometía–, se ha quedado en un simple *eres una policía novata en una ciudad llamada Union en la que hay criminales hasta debajo de las piedras*... ¡¡¡Vaya pedazo de *Best-Seller*!!! En cuestión de gráficos tampoco es que la cosa haya quedado muy bien parada. Aunque son diferentes, la primera impresión que tenemos es la de estar jugando con un «Tomb Raider» pero planteado en una descontrolada ciudad. La protagonista, que no tiene tanto pecho y no lleva coleta, se mueve de forma muy parecida: salta, rueda por el suelo, dispara... ¡joroba! pero si parece un clon de Lara Croft. Pero claro, de alguna forma Eidos tenía que maquillar el resultado, por eso han puesto unos cochecitos por aquí, unos peatones por allá y hojitas por el suelo para que la cosa parezca algo diferente. Evidentemente no todo iba a ser igual y por lo menos en el desarrollo Eidos, se ha cortado un poquito... para no *autocopiarse*.

Al ser una novata, nada más comenzar a jugar nos pondrán a entrenar en diferentes pruebas para que después salgamos a la vida real a cazar delincuentes. El desarrollo de «Urban Chaos» pasa por realizar diferentes misiones que bien podrían ser las de una policía normal: evitar robos de bancos, capturar asesinos, defender a los peatones de las bandas y salvar a algún que otro suicida...


La excusa de meter unas fasecillas de coches le ha quedado a Eidos fatal.

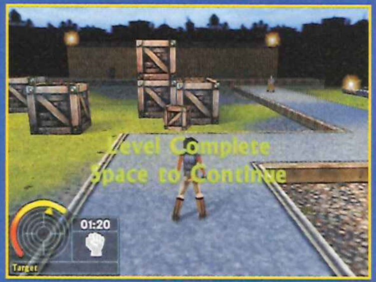
Esto es realmente el único punto atractivo del juego, aunque por desgracia tampoco es que divierta infinitamente ya que al movernos siempre en la misma ciudad con similares recorridos la paciencia se agota por las *laaaargas* caminatas que nos daremos cada vez que salgamos de la comisaría. ¡Ay madre, madre!

Nacho

Truco Juegos & Cía



«Urban Chaos» en su versión PC dispone de un eficiente modo de pasar de fase o misión. Para ello, lo único que debemos hacer es abrir la consola o en este caso la opción de mandar mensaje pulsando la tecla H y escribir **WIN**...



Hecho esto, pasaremos de nivel automáticamente. Este truco lo podremos realizar las veces que queramos aunque, la verdad, no es muy honrado...



Bases en la pág. 82

Versiones



PlayStation

En la versión PC echábamos de menos un buen control pad... y es que este «Urban Chaos» parece un título más específico de consola... por fortuna PlayStation en ese aspecto gana. Ambas versiones son exactas salvo en el control –que como ya hemos dicho la cosa es mucho más asequible– y el apartado gráfico, que sale peor parado por razones obvias de aceleración –y el dinero que nos ahorramos–.



Por lo demás tiene las mismas misiones, objetivos y diversión que en PC –incluido el amago de autoplagio que Eidos ha estado a punto de perpetrar–.

Puntuación: 6.2 — Bien

Urban Chaos

Sistema: PSX

Compañía:	Eidos
Precio:	8.490 Ptas.
Género: Aventura 3D	Traducción: Sí

- Las misiones y el control.
- Demasiado difícil en algunos momentos.

DIF SON GRA JUG

Puntuación: 6.5 — Bien

Urban Chaos

PSX / **PC** / N64 / GBC / DC

Compañía:	Eidos
Precio:	7.990 ptas.
Género: Aventura 3D	Traducción: Sí

Objetivo: acabar con todos los criminales e imponer el orden en una ciudad al borde de la crisis...

Modo de juego: esconderse y esposar o pegar a los *delinquidores*.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	2
Vehículos:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Media-Alta

Requisitos mínimos

Pentium II 300 MHz
64 MB RAM
Aceleración 3D obligatoria

- Algunos gráficos, las misiones...
- No resulta demasiado atractivo a la semana de jugarlo...

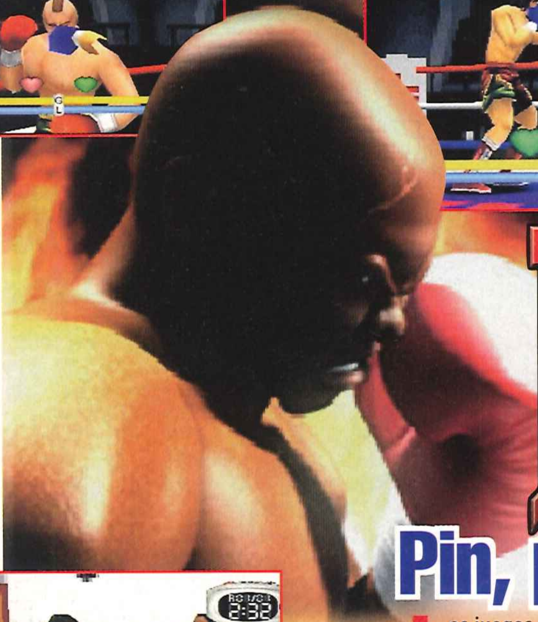
DIF SON GRA JUG


Vaya derechazo, después de esto el dolor de cabeza es inevitable.


Con los botones L y R nuestro boxeador podrá cubrirse y esquivar puñetazos.


Esta es la vista más real del juego: sólo falta que la consola nos de los golpes.


Vaya *corché* de izquierda, como le pille no lo cuenta...



VICTORY BOXING Challenge


Con los cuatro botones principales podremos realizar combinaciones alucinantes de golpes.


Cuanto más grandes son, mayor es la pegada.

Pin, pam, pum... y a la lona


Este es uno de los *sparring* que nos ayudará a entrenar.


Falló al cubrirse, y eso se paga con un certero golpe en el estómago.

Los juegos de boxeo no terminan de calar en este mundillo. Después del éxito de la recreativa de Nintendo «Punch Out» y del recién estrenado «Ready 2 Rumble», JVC nos propone *liarnos a mamporros* de una forma mucho menos desenfadada aunque algo más seria. Nuestra carrera profesional comienza en lo más bajo del *ranking*, y nuestro objetivo, obviamente, consistirá en ir escalando posiciones hasta conseguir el ansiado título de campeón del mundo. Suena como si fuera fácil, ¿verdad?, pues os aseguramos que no lo es tanto.
Y es que para comenzar con buen pie debemos entrenarnos duramente con los *sparring* para ir subiendo el listón de nuestro boxeador. De esta forma obtendremos puntos que podemos aplicar a parámetros como: velocidad, resistencia, pegada, sueño *post-KO*... Los combates constan de tres asaltos, y contamos con dos barra que nos indican el cansancio y la energía de nuestra *mole rompehuesos*. Además de un corazón que nos indica si podemos continuar o tenemos que hacer una pausa para descansar los puños. Una buena opción, seria, correcta pero poco violenta.

Gustavo


Realizar un KO es casi imposible, pues en tres asaltos no hay tiempo.

Puntuación

Victory Boxing Challenge — **7.0** Notable

Sistema: PSX

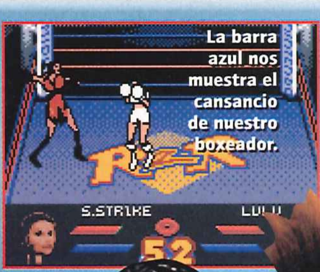
Compañía: JVC
Precio: 6.490 Ptas
Género: Deportivo
Traducción: Sí

- Los combates son la mar de divertidos...
- Puede llegar a aburrir demasiado pronto.

DIF SON GRA JUG

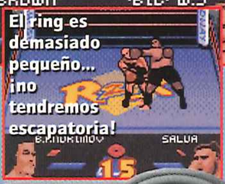
READY 2 RUMBLE

Puñetazos con sabor arcade


La barra azul nos muestra el cansancio de nuestro boxeador.


El juego posee 17 boxeadores.


Los golpes son exactamente iguales que en las otras versiones.


El ring es demasiado pequeño... ¡no tendremos escapatoria!

Después de conquistar todas las consolas posibles, este título también quiere hacerse un hueco entre lo mejores juegos de la pequeña portátil de Nintendo.
Para ello nos ofrece un clon de las otras versiones con los mismos personajes y el mismo sabor arcade. Pero si hay algo que caracteriza a este cartucho es su gran simpatía y la emoción de sus combates.
Sus 17 personajes y sus modos de juego hacen de este «Ready 2 Rumble» un combate de una larga duración con una calidad gráfica a prueba de polígonos. Y es que todos los luchadores son perfectamente reconocibles a pesar de su tamaño tan reducido.
Pero lo realmente divertido son sus combates, que al igual que en las demás versiones poseen altas dosis de estrategia: si nos lanzamos a la yugular de nuestro enemigo sin miramientos, lo más seguro es que se nos repela con unos guantazos en su punto y terminemos con las existencias de la barra de energía. Entonces nos encontraremos cansados y al borde de doblar como los toritos del Fary en las Ventas.
Midway ha sabido realizar una versión para GBC aprovechado al máximo la consola y conservando el espíritu original. ¡Guay!

Gustavo



Puntuación

Ready 2 Rumble — **8.2** Notable alto

Sistema: GBC

Compañía: Midway
Precio: 5.490 Ptas
Género: Deportivo
Traducción: No

- Los gráficos y lo que nos divierte.
- Salir de la lona con dos muelas menos.

DIF SON GRA JUG


CENTRO MAIL
www.centromail.es
PC HARDWARE
CD-R VIRGEN 74´ BULK 195 130
JOYSTICK THRUSTMASTER TOP GUN 5.990 2.990
SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600) 8.990 8.490
SVGA ATI RAGE FURY PRO 32 MB VIVO 32.990 29.990
PC SOFTWARE
DELTA FORCE 2 7.450 6.995
EURO 2000 5.990 5.495
EVOLVA 7.990 7.495
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2 6.990 6.495
PC SOFTWARE
MESSIAH 7.990 7.495
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000 6.990 6.495
SOLDIER OF FORTUNE 7.995 7.495
STAR WARS: FORCE COMMANDER 6.990 6.495
GAME BOY
METAL GEAR SOLID 5.900 5.490
RAYMAN 5.995 5.490
TOMB RAIDER 6.990 6.490
WARIOLAND 3 5.990 5.490
DREAMCAST
NBA 2K 8.990 8.490
RAYMAN 2 8.995 8.490
RESIDENT EVIL 2 8.990 8.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION 9.990 8.490
NINTENDO 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ´98 9.990 3.990
POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK 12.990 12.490
RIDGE RACER 64 9.990 9.490
PLAYSTATION
COLIN McRAE RALLY 2 8.990 8.490
EURO 2000 7.990 7.490
MEDIEVIL 2 4.990 4.490
STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES 7.990 7.490
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de junio.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 NUEVA DIRECCION
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271
IMPUESTOS INCLUIDOS

Los últimos Managers de Liga

Dirige un equipo de fútbol... ¡sin libreta!

Los managers de fútbol, fuera de nuestras fronteras, han consolidado uno de los géneros más prolíficos de los videojuegos. En nuestro país, la situación es algo distinta ya que Dinamic con su «Pc Fútbol» se ha llevado, año tras año, el gato al agua, desbancando a sus rivales más directos. Ahora aparecen nuevos competidores en todas las plataformas; en este artículo os presentamos los últimos managers publicados en España.

Versiones

PC

La versión que Ubi Soft ha preparado para PC es un calco de la de PSX, lo que significa, que todos los jugadores de esta plataforma podrán disfrutar de este magnífico manager que dispone de cuatro ligas: Española, Italiana, Inglesa, Francesa y cientos de opciones para llegar a ser el título con el que por fin, consigamos la Liga de las Estrellas a base de lucha, sacrificio y sobretodo... cabeza, mucha cabeza. Para ello, nos conviene saber en qué momento debemos jugar con tres delanteros o bien cuándo hay que dejar un *palomero* arriba mientras, el resto del equipo defiende férreamente ese1-0 que nos proporciona la ansiada victoria que tanto trabajo nos ha costado ganar.





Pero aparte de traspasos, formaciones y porcentajes, este juego nos muestra el fútbol en estado puro, ya que su fantástico emulador de partidos, nos muestra en forma de flechas, cómo y dónde se desarrollan las jugadas, lo que facilita mucho nuestro trabajo como entrenador, para adivinar qué es lo que falla en el equipo.

Aunque no hayamos podido hincarle aún el diente a la versión final, creemos que no nos equivocamos al decir que la única diferencia con respecto a la versión de PSX serán, los gráficos, aunque ya se sabe, que en eso de los gráficos el PC es el maestro de maestros.





Foto: REUTERS© CORDON PRESS



Desde este menú podremos cambiar el partido.



Los partidos serán visionados en este cómodo mapa.



Por si no lo tenemos claro, al final, nos darán los porcentajes.



Esta es la pantalla donde cambiamos a los jugadores...



Tendremos la opción de visualizar el partido desde lo alto de un rascacielos.

Barça Manager

Barça, Barça... Baaarça

Los incondicionales del F.C.Barcelona tienen, ahora que falta poco para que finalice la Liga, una excusa perfecta para continuar viviendo muy de cerca la evolución de su equipo.

La primera división española, está de enhorabuena, ya que el Ubi Soft con la colaboración del F.C. Barcelona ha lanzado un manager muy pero que muy entretenido. En su lado negativo, lo único que nos ha chocado un poquito es no poder controlar algunos de los parámetros de las finanzas del club como: las reformas en el estadio, la venta de vallas publicitarias, los derechos de imagen de las camisetas...

Aunque, esas carencias se olvidan cuando entramos en el apartado táctico, ya que en este tema es uno de los mejores manager que hemos tenido el lujo de probar. Todos y cada uno de los parámetros que cambiemos en el banquillo, influirán de una forma u otra en el campo. Todos, desde los cambios de jugadores, hasta los cambios de formación. Además, número de opciones en este tema no le faltan, ya que podremos colocar a nuestro antojo cualquier jugador donde queramos con sólo pulsar un botón. Sin duda alguna, un gran juego que hace honor a un gran club como es el F.C. Barcelona. Si quieres la copa de Europa, tendrás que ganártela a pulso.

Pruebas con formaciones





Lo primero que se nos ocurrió, fue probar con una férrea defensa, colocando a todos los jugadores atrás. Lo que ocurrió fue algo lógico, el Valencia no dejó de atacarnos ni un segundo y nos coló un gol.





Después probamos colocando a todos en la delantera, el resultado fue igual de lógico que el anterior. Era evidente, todos los jugadores caían una y otra vez en fuera de juego, pero en un descuido del rival pudimos marcar.

Puntuación

Barça Manager — **7.2** Notable

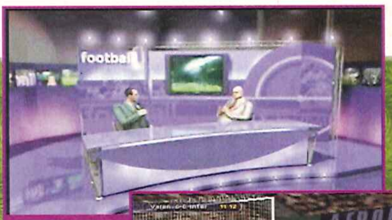
PSX — Sistema

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	7.995 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

- El apartado táctico es completísimo.
- Limita mucho el control del Club.

DIF SON GRA JUG


Nuestro patrocinador de este año será el Fuet Carpantilla, famoso en la alcantarilla.


Después del partido, estaremos en la tele...


Las repeticiones nos ofrecerán siempre el mejor ángulo, como este, ¡Ufh! casi entra.


Esta será la información que recibamos antes de cada encuentro.


Si tienes suficiente dinero, ficha al jugador de tus sueños, saldrás ganando.

Si queremos hacer justicia a este juego, tan solo pronunciando dos palabras lo conseguiremos: control total.

Manager de Liga V2

Vamos chicho, calienta que sales

Lo mejor de lo mejor para tu PSX. Con estos calificativos podemos comenzar a describir este sensacional «Manager de Liga». De primeras, porque nos da todo tipo de opciones, tanto tácticas con financieras, ya que manejaremos parámetros de todo tipo como: elegir el patrocinador, subir o bajar el precio de las entradas, decidir la continuidad de los jugadores en el equipo, entrenar a un centrocampista para que se convierta en defensa...



Aunque lo mejor es que por fin, podremos disfrutar en nuestra PlayStation de un manager tipo «PC Fútbol» (el más grande de todos), pero con una pequeña diferencia: no tendremos la posibilidad de controlar a los jugadores en el campo como en el simulador de Dinamic... ¡vaya!

De todas formas, «Manager de Liga V2» es el simulador más completo que podemos encontrar para PlayStation. Así que ya sabemos, libreta en mano, calculadora en bolsillo... y a mandar.

Puntuación

Manager de Liga V2 — **7.8** Notable

Sistema		
PSX	Compañía:	Codemasters
	Precio:	8.990 Ptas
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Tiene todo lo que un Manager debe tener.
- No podemos vender pipas en las gradas.

DIF SON GRA JUG

Modo retos



Con este modo nuestra PlayStation nos retará a cumplir unas metas predeterminadas y muy, muy originales. Ganar la liga y la Copa de Europa, salvarse de la desgracia de caer en la segunda división..., pero en vez de comenzar desde la primera jornada de la liga, comenzaremos con ella muy avanzada. Un ejemplo: si aceptamos el reto de ganar la Copa de Europa y la Liga Española, comenzaremos en semifinales de la liga de Campeones y en las últimas jornadas de la liga. También podremos ver la trayectoria de nuestro equipo a lo largo de toda la temporada que no hemos tenido la suerte de jugar. Una gran opción que por su sencillez se hace tremendamente adictiva y entretenida.





Fichajes garantizados

Para fichar con buen criterio, debemos contratar todo un experto en el tema. A continuación debemos indicar las cualidades que buscamos en ese nuevo fichaje: edad, velocidad, fuerza, regate, precisión de pase...

Después, tan solo nos queda esperar a que el ojeador encuentre ese Crack que *tanta farta nos hace.*

Otra técnica de fichaje es la de *a ojo de buen cubero*: entramos en el menú de transferencias y elegimos el posible nuevo fichaje, después miramos si contamos con fondos suficientes para hacernos con sus servicios y si es así... uno más en tu equipo.




Elegir bien la táctica es fundamental para ganar el partido.


Entrenando bien a nuestros jugadores, les sacaremos el máximo partido.


Al final de cada jornada podremos ver los resultados de todos los partidos.


A la conclusión del encuentro tendremos que sopesar los pros y los contras.

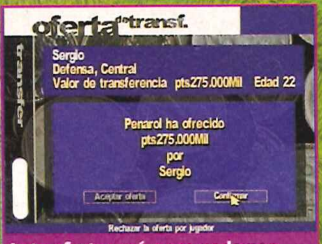
Con la colaboración de Canal + y de Tele +, Infogrames ha programado este «Premier Manager 2000», con el que ganar es un juego de niños.

Premier Manager 2000

Con mentalidad siempre positiva, nunca negativa

La compañía desarrolladora con más éxito de Francia, no ha querido dejar pasar la fiebre de los Manager sin meter *baza.* Para ello, nos presenta este «Premier Manager», que plagado de opciones y tácticas se puede convertir en uno de los elegidos para la gloria.

Tendremos a nuestra disposición, un amplio abanico de opciones financieras y tácticas, pero cuando llega la hora de simular los partidos, «Premiere Manager 2000» se transforma en un programa, demasiado rápido y difícil de controlar. En este modo, sólo nos dará la oportunidad de elegir entre dos opciones: mejores momentos —con la que no podremos interactuar en el partido, sólo mirar— y comentarios escritos, en la que podremos hacer cambios, aunque tal es la velocidad de éstos que nos volveremos locos. De todas formas, nos divertiremos muchísimo con los cientos de opciones tácticas y financieras que nos ofrece.


Ante ofertas así, poco podemos hacer... vende, vende, vende.

Puntuación

Premier Manager 2000 — **7.4** Notable

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.990 Ptas
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Es un Manager muy completo.
- Los cambios tácticos en los partidos.

DIF SON GRA JUG


La simulación es total, aunque un poco desproporcionada.

Uefa Manager 2000

Un serio aspirante al trono

«Uefa Manager 2000» un título muy completo que tiene como prioridad, ofrecer al usuario una avalancha de información técnica y financiera.

Todos conocemos el gran potencial del PC para crear bases de datos muchísimo mayores que la de cualquier consola, e Infogrames, que no se chupa el dedo, ha lanzado un juego que aprovecha de una forma asombrosa todo este potencial: miles de jugadores, cientos de porcentajes... Pero lo mejor de todo, es la forma en la que presentan toda esta información, mediante informes gráficos muy detallados que nos ayudarán en todo momento a comprender un poquito mejor la trayectoria de nuestro equipo. Sin duda, será recordado por la cantidad de información que maneja y por un fantástico servicio de correo electrónico que nos ayudará a estar al día de una forma muy sencilla, ya que de esta forma no nos perderemos el tiempo en engorrosos menús, buscando la información en un mar de pantallas. Sencillamente, un gran aspirante al trono de «PC Fútbol».


El calendario hay que seguirlo a rajatabla.


Lee los e-mail para enterarte de todo lo que suceda en tu club sin necesidad de pasar por todos los menús.

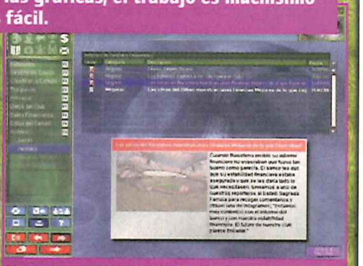
Amplía el estadio

Para ampliar nuestro estadio o colocar tiendas en los alrededores para que el dinero de nuestras arcas suba considerablemente, tan solo debemos comprar lo que queremos, después colocarlo en el mapa que os ofrecemos abajo, y a continuación, darnos un garbeo por el estadio por si no nos gusta nuestra nueva adquisición. Así que a construir se ha dicho...






Con las gráficas, el trabajo es muchísimo más fácil.


Nos enteraremos de todo lo que ocurre leyendo el periódico.

Puntuación

Uefa Manager 2000 — **7.8** Notable

Sistema		
PC	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.990 Ptas
	Género: Deportes	Traducción: Sí

- Información para parar un tren.
- No poder manejar al del botijo

DIF SON GRA JUG

La pequeña versión del gran coloso

La pequeña consola de Nintendo coge el carro de los Manager de la mano de Infogrames, con un título demasiado grande.



¿Pero qué hace una L en la pantalla de presentación?



Sacando a nuestro mejores hombres esto es pan comido.



Mala suerte amigo, el resto del partido al banquillo.



El simulador es de lo mejor del juego.



La formación es importantísima, tendremos que prestar mucha atención a este datoooo...



El equipo francés parece bien armado, y con esta formación no puede fallar.

La pequeña Game Boy Color ha sido la menos agraciada, ya que tan solo nos permitirá cambiar parámetros tácticos como: alineaciones o posiciones de los jugadores sin darnos la posibilidad de manejar las finanzas del club. Pero una de sus virtudes ha sido el utilizar el mismo motor gráfico que «Ronaldo V-Football» que dicho sea de paso, es fantástico y que simula a la perfección todo lo que es el fútbol. Aunque sin duda, lo peor es no poder disfrutar de este juego con tu club de fútbol, ya que sólo podremos elegir las selecciones Europeas, menos mal que nos queda el consuelo de jugar con España. Lo que Infogrames nos ofrece es un Manager con pocas dotes para ello, aunque merece la pena por el gran simulador que incluye.

Puntuación

Uefa Manager 2000 — **6.6** Notable

Sistema		
GBC	Compañía:	Infogrames
	Precio:	Por confirmar
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- El simulador es sencillamente genial.
- Tiene muy poco de manager.

DIF SON GRA JUG

Cronología



F.A. Cup- Spectrum (1989): fue uno de los primeros manager que se crearon en este mundillo. Aunque tan solo se podía competir con los equipos de la liga Inglesa, era un gran juego.



PC Fútbol (1994): fue el primero de una larga lista de éxitos en nuestro país, y el único que resiste el paso de los años, todo gracias a Dinamic que lo mejora año tras año.



PC Fútbol 2000 (2000): Es, hoy por hoy, el gran dueño y señor de los manager, el más completo y adictivo. ¡LARGA VIDA AL REY!

Los dos juegos que presentamos este mes en esta comparativa, son los reyes de la acción en 3D... pero, ¿cuál es el mejor de los dos?



MESSIAH

Ángel o Súper Héro

La comparativa de este mes, está protagonizada por dos pesos pesados del género de acción en tres dimensiones: «Messiah» y «MDK 2», dos juegos que tienen en común grandes dosis de adrenalina para el usuario, pero que se reparten de forma diferente.

«Messiah» y «MDK 2» –en parte– deben su vida a Dave Perry, el hombre orquesta de los videojuegos y creador de grandes títulos como «Earthworm Jim» y «Cool Spot» para las plataformas de 16 bits.

El señor en cuestión, produjo en el año 1997 «MDK», que obtuvo un éxito impresionante a base de engancharnos con pensados puzzles, un humor en la línea de sus otros trabajos y por supuesto, una jugabilidad y diversión que nos dejó a todos perplejos y llenos de felicidad. Para la segunda parte, la compañía que se ha encargado de programarla, es la canadiense Bioware que ha seleccionado todo lo bueno de «MDK» para realizar una nueva versión mucho más adictiva, actractiva y variada, gracias a la inclusión de más personajes seleccionables y a nuevas formas de jugar.

Después de dejar Virgin, Perry se puso a trabajar en el proyecto «Messiah». La idea principal del juego, era la de ir avanzando a base de poseer los cuerpos de los personajes que aparecían en pantalla, mediante un angelito llamado Bob. En el primer momento nos sonó todo muy extraño, pero nada más probarlo nos hemos dado cuenta de que este elemento lo hace único…

La pelea está servida, dos juegos punteros que tienen mucha acción que repartir y una plataforma común, el PC que será la que presida el mejor combate del género de acción en 3D. Para ello hemos divido la comparativa en seis apartados que son la Biblia de este tipo de juegos… ¡Que comience el combate!

Nacho

	MDK 2	Messiah
Acción:	A saco	De la buena
Duración:	Largo	Muy largo
Gráficos:	Arte en 3D	Brutales
Historia:	Está ahí	Esencial
Puzzles:	Peculiares	Inteligentes
Violencia:	Light	Mayores de 18

Logo en verde: Gana
Logo en rojo: Pierde

La comparati

Acción





Por naturaleza, los dos juegos que están en el cuadrilatero tienen marcado en su esencia el pegar tiros sin ton ni son. Pero como no todo en esta vida es eso, «Messiah» nos ofrece una acción mucho más reposada que la de «MDK 2». Que sea más tranquila no significa que no haya, lo que realmente queremos decir es que hay que pensar antes de pegar un tiro. Bob puede entrar en cualquier cuerpo y eso tiene sus ventajas e inconvenientes ya que un ingeniero nuclear no se defiende igual que un policía repleto de armas... ¿o sí? En la otra cara de la moneda, «MDK 2» tira por vía de acción a raudales, haciéndonos disfrutar como niños: muchos enemigos en pantalla, bombas por aquí, tiros por allá y más balas por segundo que las vistas en «Messiah», así que por esto nos quedamos con el juego de BioWare.

Duración





Los dos contricantes de este mes no son fáciles de acabar, aunque en este apartado, «MDK 2» pierde un punto debido a la dificultad con la que cuenta «Messiah». Una gran cantidad de fases y un montón de cosas por hacer además de la tendencia a poseer a los personajes, dota al juego de Dave Perry de una mayor combinación y por tanto, dificultad a la hora de acabarnos las fases ya que cualquier personaje no vale para determinadas funciones. En cambio, «MDK 2» es mucho más líneal que el juego de Shiny, aunque, en varios momentos nos dará más de un dolor de cabeza porque no encontramos un interruptor o porque esa puerta no se abre...

Gráficos





La verdad, es que en este apartado lo hemos tenido muy difícil a la hora de decidirnos por uno o por otro, pero al final hemos dado con el ganador de este apartado. «MDK 2» cuenta con un diseño majestuoso y unos escenarios amplísimos. El uso del color y el modelado de todo lo que aparece en pantalla es excelente, pero no hemos podido evitar caer rendidos ante todo el despliegue técnico y de preciosismo gráfico que destila «Messiah» por todos sus poros. Personajes modelados a la perfección, efectos visuales y de combustiones realmente creíbles, ambientación súper futurista y unas animaciones que invitan a cuestionarnos si al recital que estamos asistiendo es un videojuego u otra cosa... eso sí, los requerimientos ¡BUF!

Vs. MDK 2

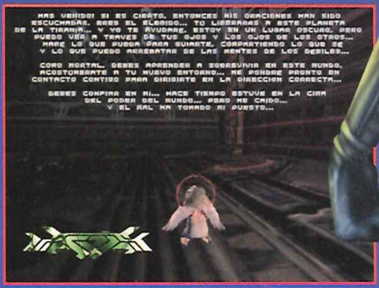
...e... ¡tú decides!



...va en detalle

Historia





Normalmente, en este tipo de juegos para encontrar algún atisbo de guión, debemos ponerle una velita a la Virgen. Éste es el caso de «MDK 2», que sin llegar al extremo de historia completamente estúpida, no será recordado por sus conversaciones, ni por un atractivo guión aunque, para el género que gasta es de entender la vía tomada por BioWare...

«Messiah», aunque tampoco sea la bomba, sí que tira de historia continuamente y eso se nota en el desarrollo. Todo lo que ocurre, afecta a la partida y en más de una oca sión dependeremos de la misión que el *jefe* nos encomiende. Además, la historia es original y engancha desde el principio por lo que nos ha *molao* más «Messiah» en este apartado.

Puzzles





Aunque los dos contendientes sean juegos de mucha, mucha acción, también nos pondrán las cosas difíciles debido a los puzzles que BioWare y Shiny Entertaiment han incluido tanto en «MDK 2» como en «Messiah».

El primero de ellos, basa sus puzzles en la búsqueda de interruptores o en acabar con enemigos aparentemente inalcanzables, aunque no son fáciles de solucionar, con sólo darle un poco al coco y observar las armas que tenemos, pasaremos sin problemas.

Los puzzles del juego del angelito Bob ya son otra historia y nos darán más de un quebradero de cabeza: que si no encontramos la forma de pasar por una zona restringida, que si hemos de poseer un científico rodeado de enemigos... ¡buf! que desesperante...

Violencia





Aquí no hay ninguna duda sobre el ganador. «MDK 2» tiene un aire más light que «Messiah» y eso se nota. En el juego de BioWare se disparan muchas, muchas balas pero no parece que hagan la mayor mella en nuestra angelical personalidad, ni tampoco consiguen hacer que giremos la mirada por la caída de uno de los enemigos. En cambio, «Messiah» es un poco-bastante más bruto de lo que cabía esperar: un montón de tacos por frase soltada, sangre a borbotones, decapitaciones y hasta un particular purgatorio a base de lanzallamas... «Messiah» tendrá menos acción continuada, pero cuando pega, pega de verdad y eso, «MDK 2» no lo puede superar. Si no tienes 18 años mejor que no te asomes al mundo de «Messiah»...

Valoración final

Tanto «Messiah» como «MDK 2» nos han encantado. Los dos títulos son excelentes y la calidad que atesoran les hacen estar entre los más grandes de su clase, pero claro, uno es mejor que otro, y si hemos seguido la comparativa de cerca, *the winner is* «Messiah» en mucho de los apartados en la que hemos dividido estas dos páginas. Eso no significa que «MDK 2» sea mucho peor, a los más activos del lugar les entusiasmará la cantidad de acción que corre por los bytes del CD, pero eso ya lo pudimos probar en la primera parte, así que tampoco nos sorprende demasiado. En cambio, «Messiah» es todo originalidad y diversión y eso, queramos o no, resulta determinante en un género que está la mar de trillado y que necesitaba de un juegazo como el de Shiny.

Si aún nos quedan dudas sobre que título elegir, es el momento de realizar el sencillo test de la derecha para ver si estamos todos de acuerdo o por el contrario... somos diferentes.

Cuestionario
¿Cuál te gusta más?

Con este sencillo cuestionario, todos podremos hacer la quiniela que más nos guste y elegir el juego que nos haga tilín, contestando a las sencillas frases de aquí abajo con las tres respuestas posibles: ¿Tú eres?... Sí, Me da igual o No. Señores, hagan sus apuestas.

1.- ACCIÓN

A mi me encanta la acción a raudales y sin ningún tipo de pausa. Eso de tener que dar vueltas para abrir una puerta no me va nada en absoluto...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- DURACIÓN

No me gusta comerme mucho la cabeza a la hora de jugar, yo prefiero que el juego sea lo suficientemente largo sin necesidad de marearme dando vueltas por las fases.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- GRÁFICOS

Me apasionan los diseños raros y que sean serios y graciosos a la vez. Lo primordial es que sean bonitos y funcionen en cualquier ordenador...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- HISTORIA

Lo mío es pegar tiros sin ton ni son, me es indiferente si me cuentan una historia, yo lo que necesito es acción pura y dura...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- PUZZLES

Me gustan los puzzles facilitos y que no me entorpezcan demasiado, si empezamos con que necesito una llave para pasar de nivel, malo...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- VIOLENCIA

Lo mío es vicio y cuantos más enemigos en pantalla mejor, me da exactamente igual si la sangre es roja o azul, lo que me interesa es verlos postrados a mis pies.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que: SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: tú eres de esos que tienes las cosas claras. Lo tuyo es pegar tiros sin ningún tipo de contemplaciones y que haya una historia de por medio te da igual. «MDK 2» es tu juego.

Entre 28 y 32: no te vemos muy decidido. Te encanta la acción de «MDK 2» pero también te ves atraído por la historia, puzzles y violencia de «Messiah»... ¡ouch! creo que tenemos un pequeño lío...

Menos de 28: creemos que has nacido con un arito celestial en la cabeza y por ello, tu juego es «Messiah». Su originalidad, longitud, gráficos y dificultad te encantan por lo que tu elección está clara... ¿no?

Juegos

Popurrí, popurrí...

Hola amigos, os escribo para ver si me podíais dar los trucos para los juegos: «Toca Touring Cars», «Ignition» y «Little Big Adventure 2».

Daniel (Vigo)

Hola Daniel, suponemos que los trucos son para PC... así que ahí van unos cuantos códigos para el «TOCA»:
- JHAMMO: Todos los circuitos.
- CMGARAGE: Coches extras.
- CMCOPTER: Vista de helicóptero.
- XBOOSTME: Los coches ahora corren más que nunca.
- CMDISCO: Efecto niebla.

Para el juego «Ignition» teclea los códigos en la pantalla principal:
- STRINGS: Los coches rivales ahora son completamente planos.
- SVINPOLE: Otra vista nueva.
- SKUNK: Solo podrás ver las ruedas de tu coches.
- SLASKTRATT: Todos los coches.
- SURMULE: Todos los circuitos.

Para introducir estos códigos del «Little Big Adventure 2» debes presionar ESC y teclear:
- LIFE: Recarga toda la vida.
- MAGIC: Recarga toda la magia.
- FULL: Todo al completo...
- GOLD: Te dará 50 monedas.
- SPEED: Te muestra el número de fotogramas por segundo...
- CLOVER: Trébol.
- BOX: Caja de Trébol.
- PINGOUIN: Mega Pingüino.

Publicados...

Hola, por favor, ¿podríais facilitarme unos cuantos trucos para «Crash Team Racing» de PlayStation y algunos de «Age Of Empires 2» de PC?

Hector Monclus (Barcelona)

Hola Héctor, todos los trucos para «Age Of Empires 2» los tienes publicados en el número seis de esta misma revista... Con «Crash Team Racing» te lo vamos a poner un poquito más fácil... aquí tienes unos cuantos más:

Para conseguir más circuitos debes pulsar y mantener en el menú principal L1 + R1 mientras presionas Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo y Abajo. Si lo has introducido bien oirás un sonido.

Para convertirte en el corredor invisible, en el menú principal pulsa y mantén L1 + R1 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha y Arriba. Igualmente, si lo has introducido correctamente escucharás un sonido.

Para conseguir que la máscara que nos protege en carrera no se acabe nunca presionar y mantener en el menú principal L1 + R1 e inmediatamente Izquierda, Triángulo, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo y Abajo.

¡A ver si aprendemos a jugar como Dios manda, sin ayuditas!

¿En Saturno todavía juegan?

Hola, os agradecería que me diérais trucos para los juegos de Saturn «Clockwork Knight», «Clockwork Knight 2» y «House of the Dead».

Pedro Maza (Barcelona)

Para obtener 999 vidas en la primera parte de «Clockwork Knight» presiona en la pantalla en la que aparece *Press Start* Arriba, Derecha, X (9 veces), Abajo, X (6 veces), Izquierda, X (7 veces), Z, X, Y, Y y Z.

Para elegir nivel en la pantalla principal presiona: Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y R.

Para conseguir vidas extras en «Clockwork Knight 2» debes pulsar en el menú principal Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha y Abajo.

Para tener acceso a *mini juegos*, en la pantalla de BOSSES GALORE, presiona Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, X, Y y Z.

Para tener continuaciones infinitas presiona en el menú principal Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda y Arriba.

Para olvidarte de recargar tu arma en «House of the Dead» mientras estás jugando presiona y mantén L + R, y pulsa tres veces Y. Ya no tendrás que preocuparte por el número de balas...

La Quakemanía

Hola amigos de Juegos & Cía., os escribo para ver si me podéis facilitar trucos para el «Quake 2» de PC.

Marcos Vecino (Cáceres)

¿Qué hay, Marcos? Para que estos códigos te funcionen debes pulsar la tecla ñ para abrir la consola, después debes teclear map y seguidamente el código de nivel que desees:

Nivel	Código
Outer Base	base1.bsp
Installation	base2.bsp
Comm Center	base3.bsp
Lost Station	train.bsp
Ammo Depot	bunk1.bsp
The Reactor	power2.bsp
Comm Satelite	space.bsp
Outlands	strike.bsp
Outer Courts	city1.bsp
Lower Palace	city2.bsp
Upper Plalace	city2.bsp
Inner Chamber	boss1.bsp
Final Showdown	boss2.bsp



¿Niveles secretos? Anda ya...

Hola amigos, me llamo Jose Antonio y espero que me ayudéis con una duda que tengo en el juego «Duke Nuken Zero Hour»: ¿Cómo se accede a los niveles secretos 4 y 18?

Jose Antonio Martín (Huelva)

Hola Jose, para acceder a uno de los niveles secretos debes obtener todas las piezas de la máquina del tiempo antes de alcanzar el estante. Entonces aparecerá un portal al lado del primero.

Para acceder al otro nivel secreto, después de terminar el nivel tres, debes saltar a la azotea, allí verás un *Medkit*. Salta de la azotea al agua y vete a la plataforma que hay flotando en el agua.

El tamaño importa

Hola me llamo Juan Antonio: ¿me podíais dar los *passwords* de los juego para GBC «Prince of Persia» y «Toy Story 2»?

Juan Antonio Serrano (Segovia)

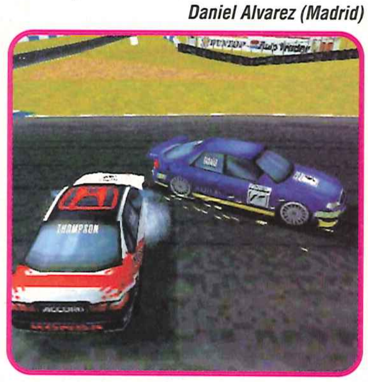
Hola Juan Antonio, para el «Prince of Persia» esto es lo que tenemos:
- Nivel 8: 70914195.
- Nivel 9: 68813685.
- Nivel 10: 01414654.

Para «Toy Story 2»:
- Nivel 2: PBPP.
- Nivel 3: BJWJ.
- Nivel 4: PJBW.
- Nivel 5: WBPP.
- Nivel 6: JBPJ.
- Nivel 7: JJWW.
- Nivel 8: PBWJ.
- Nivel 9: BPWW.

Velocidad terminal

Hola, me gustaría que me mandarais todos los trucos que pudiérais de los siguientes juegos de PlayStation: «Supercross 2000», «Road Rash» y «Nascar 2000».

Daniel Alvarez (Madrid)



Hola colega, ahí van los trucos:

En «Road Rash», si quieres campar a tus anchas por todo el escenario, tan solo debes parar tu moto y presionar L1 + R1+ Arriba: tu corredor se bajará de la moto y podrás ir donde quieras.

Si quieres competir a los mandos de pilotos legendarios en el «Nascar 2000» debes seleccionar *Select Car* e introducir los siguientes códigos:
- Alan Kulwicki: L1, R1. L2, R2, Cuadrado, R1, L1,R2, L2 y Círculo.
- Benny Parsons: L1, R2, R1, L2, Cuadrado, R2, L1, R1, L2 y Círculo.
- Bobby Allison: L1, R1, L1, R1, Cuadrado, L2, R2, L2, R2 y Círculo.
- Cale Yarbaro: L1, L2, R1, R2, Cuadrado, R1, R2, L1, L2 y Círculo.
- Davey Allison: R1, L1, R1, L1, Cuadrado, R2, L2, R2, L2 y Círculo.
- David Pearson: L1, R1, R2, L2, Cuadrado, R1, L1, L2, R2 y Círculo.
- Montana: L1, L1, R1, R1, Cuadrado, L2, L2, R2, R2 y Círculo.

Para que estos códigos de «Supercross 2000» funcionen debes presionar R1 en el menú *Select Event* y abrirás la pantalla de trucos:
- Motos grandes: B1GB1K3S.
- Cancelar los saltos: SK1PP1NG0K.
- Corredores gigantes: G14NTS.
- Sin corredores: N0CR4SH.
- Vistas adicionales: M0R3C4MS.

Mi pelota bota

Hola colegas, quisiera que me facilitarais trucos del «NBA 2K» de DC.

Jesús Caldero (Asturias)



Hola Jesús, introduce estas contraseñas en la pantalla de códigos:
- MONSTER: Jugadores gigantes.
- TURBO: Modo turbo.
- LARD: Jugadores con unos kilos de más.
- FATHEAD: Modo cabezón.
- HIMOM: Mensaje oculto.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía.

Sumario

Game Boy Color

WWF Wrestlemania 58

Montezuma's Return! 58

NBA Jam 99 58

Dreamcast

Hardcore ECV Revolution 59

Resident Evil 2 59

MDK 2 59

Rayman 2 59

PlayStation

KKND: Krossfire 60

Fear Effect 60

Hardcore ECW Revolution 60

Sled Storm 60

PC CD-ROM

Dungeon Keeper 2 61

Primera División Stars 61

Ultima IX Ascension 61

Especiales

Nintendo 64

Pokémon Stadium 50

Guía para derrotar en las distintas copas y divisiones a los mejores entrenadores Pokémon del mundo.

PlayStation

Resident Evil 3: Nemesis (I) 62

Os ofrecemos la primera parte de la solución completa para terminar con todos los zombies y el desastroso G-Virus de la abominable organización Umbrella.

ESPECIAL NINTENDO 64

Pokémon™ Stadium

Pikachu & Cía.



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

¡Que descenso tan largo!



Pag. 60



Pag. 59

El héroe de futuro

¡Canasta de tres!



Pag. 58

Pag. 61



¿Quién será campeón?

Especial Pokémon Stadium



¿Quiéres convertirte en el maestro Pokémon número uno y no sabes cómo vencer a ese terrible entrenador que siempre te hace la vida imposible y, para colmo de males, nunca sabes qué Pokémon o ataque utilizar en combate?... Pues deja de preocuparte, porque en Juegos & Cía. siempre velamos para ponértelo fácil, fácil...

Pika Copa

Los Pokémon pequeños o de bajo nivel, tienen lugar en esta copa. Recuerda que la suma de sus niveles en ningún caso debe pasar de 50.

Cazabichos



Con **Butterfree**, **Kakuna**, **Venonat** y **Paras**, utiliza ataques de fuego. **Nidorina** y **Ekans** son fáciles con psíquicos.

Joven



Asegúrate de tener Pokémon eléctricos para vencer a los voladores; psíquicos para los venenosos y de agua para **Geodude**.

Nadador



Todos sus Pokémon, a excepción de Nidorino, son del tipo agua. Utiliza ataques eléctricos y prepara un PKMN psíquico contra los venenosos.

Ladrón



Los ataques de agua, tierra o roca serán tu mejor baza. Para vencer a **Drowzee** utiliza ataques del tipo lucha, y con **Sandshrew** sólo de agua.

Mecánico



Aquí las técnicas de tierra o roca son vitales para vencer a los PKMN eléctricos. A **Kingler** véncelo con Trueno y a **Mankey** con Psíquico.

Montañero



Machop y **Gastly** son cosa fácil con psíquicos. A **Rhyhorn** se le gana con ataques de agua, a **Seadra** con eléctricos y a **Wigglypuff** y **Kadabra** con ataques del tipo lucha.

Chica



Los ataques eléctricos o de planta son muy efectivos contra los PKMN del tipo agua. A **Meowth** y **Arcanine** los puedes vencer con **Surf**. Con **Mr. Mime** puedes utilizar ataques de lucha.

Pescador



El hielo puede acabar con **Dragonair**; o si no, utiliza ataques normales. **Raticate** y **Clefable** son vulnerables a los ataques de lucha o tierra. Al resto gánalos a base de truenos.

Mini Copa

Aquí las reglas han variado un poco: la suma de los niveles no debe superar 80, la altura máxima es de 2m., y el peso de 20 Kg. Sólo valen PKMN no evolucionados.

Cazabichos



Todos sus bichos pueden ser contrarrestados con ataques de fuego como Llamarada. También puedes intercalar ataques psíquicos contra **Paras** o **Bellsprout**, y de tierra con **Oddish** y **Weedle**.

Joven



Para **Zubat**, **Ekans** y **Bulbasaur** utiliza ataque psíquicos o de tierra. **Ditto** y **Rattata** caerán con ataques de lucha y los eléctricos o de roca acabarán con **Pidgey**.

Súper necio



Utiliza psíquicos contra **Gastly** y **Koffing**; fuego para **Exeggcute**; eléctricos contra **Shellder**; agua contra **Geodude**, y tierra para **Voltorb**.

Marinero



Te espera con cinco Pokémon –cuatro de ellos son acuáticos– que podrás vencer con ataques eléctricos. Contra **Machop** utiliza mejor psíquicos.

Entrenadora JR.



Tus Pokémon eléctricos acabarán con **Abra** y **Poliwag**. Recibe a **Cubone** y **Growlithe** con Surf, y a los PKMN normales con ataques del tipo lucha.

Entrenador JR.



Squirtle, **Zubat** y **Farfetch'd** son débiles contra los ataques eléctricos. **Diglett** y **Charmander** *serán coser y cantar* con ataques de agua, al igual que **Magnemite** con Excavar.

Chica



Asegúrate de tener a un PKMN como **Geodude** para ganar a **Clefairy**, **Pikachu**, **Jigglypuff** y al curioso **Eevee**. A **Vulpix** también le puedes ganar con ataques de tierra o fuego, pero a **Kabuto** mejor con eléctricos.

Pokemaníaco



Los ataques de tierra o psíquicos hacen mucho daño a los **Nidoran**. **Psyduck** y **Omanyte** requieren de ataques eléctricos o planta. Utiliza a alguien como **Squirtle** para ganar a **Sandshrew** o un ataque como **Ventisca** para vencer a **Dratini**.

Poke Copa

La suma de los niveles no debe ascender de 155. Para un resultado óptimo, no uses Pokémon de alquiler sin evolucionar y menos aún PKMN estratégicos. Es conveniente que compares Pokémon de tipos semejantes y si tienen un segundo tipo que pueda ayudarnos.

Motorista



Con sólo un PKMN psíquico como Mr. Mime podrás ganar a todos los Pokémon. Por si acaso llévate a un PKMN de tierra para rematar a quien intente envenenarnos.

Rockero



Los Pokémon de tipo planta y veneno se ganan con bicho, fuego o tierra. Los ataques eléctricos no podrán ni rozarnos con PKMN de tierra.

Malabarista



Utiliza ataques como Rayo Burbuja o cualquiera del tipo agua para ganar a Clefairy y Geodude. Drowzee con un bicho, y Hitmonchan y Gastly con psíquicos.

Bella



Exceptuando a Cubone y Rhyhorn, con el resto utiliza de nuevo ataques eléctricos. Con los antes mencionado usa, simplemente, ataques de agua.

Exorcista



Contra Gastly y Tentacool usa psíquicos. Con Butterfree usa fuego; Zubat con fuego o eléctricos; tierra o agua para Vulpix, y eléctricos para Goldeen.

Domador



A Cubone, Charmander, Growlithe y Sandshrew los vencerás con Surf o Rayo Burbuja; incluso podrás utilizar ataques de planta con los dos últimos. Vence a Squirtle con Trueno, y a Rattata con fuego por ejemplo.

Medium



Contra todos los Pokémon voladores, de agua o normales, usa ataques eléctricos como Híper Rayo. Usa fuego para Exeggcute, y ataques del tipo bicho para Abra.

Caballero



Aquí entra en juego Articuno para ganar a Dratini. Con Magnemite usa ataques de tierra, eléctricos para Seel, y de lucha para Ditto y Porygon.

Poke Copa: División Super Ball

Motorista



Utiliza ataques psíquicos como Rayo-Psíquico para ganar a todos tus rivales. Los ataques de tipo tierra como Excavar o del tipo bicho también son muy útiles.

Rockero



Destacan los PKMN eléctricos que podrás combatir con tierra o fuego; y los del tipo planta/veneno que *son pan comido* con ataques psíquicos.

Malabarista



Necesitas usar ataques eléctricos contra Drowzee y Poliwhirl. Los ataques psíquicos aquí serán eficaces contra Hitmonlee y Haunter. El agua es importante contra Graveler y Clefable.

Bella



Te espera con tres PKMN del tipo agua y otros tres del tipo roca/tierra. Usa ataques eléctricos y de agua respectivamente.

Exorcista



Con Magnemite y Lickitung usa técnicas de tierra como Excavar. Haunter y Gastly caerán con psíquicos, y Golbat y Seaking con eléctricos.

Domador



Utiliza tus mejores ataques del tipo agua. Contra Raticate, Lickitung y Eevee también puedes utilizar ataques del tipo lucha como Movimiento Sísmico.

Médium



Los ataques bicho como Chupavidas o Paralizador te ayudarán contra Kadabra, Abra y Mr. Mime. Mejor eléctricos contra Fearow y Pidgey, y de fuego con Jynx.

Caballero



Con Lapras o Articuno podrías vencer con ataques de hielo o de agua a Dragonair, Charmeleon y Wigglytuff. Con el resto te servirán ataques voladores y de fuego.

Poke Copa: División Ultra Ball

Motorista



Puedes ganarles a todos con ataques psíquicos. La electricidad puede ayudarte con **Poliwrath**, el fuego con **Venomoth**, y los ataques voladores con **Machoke**.

Rockero



Los PKMN eléctricos caerán a tus pies con técnicas de tierra como Excavar. Las plantas venenosas no durarán con los psíquicos, y **Tangela** sucumbirá con Llamarada.

Malabarista



Usa ataques de agua o bicho contra **Hypno**, **Mr. Mime**, **Golem** y **Chansey**. **Gengar** y **Primeape** serán fáciles con psíquicos; usa ataques voladores contra **Primeape**.

Bella



Los PKMN de tierra **Golem** y **Dugtrio** no durarán mucho con ataques como Surf. Al resto de PKMN de tipo agua/tierra/psíquico se eliminan con ataques eléctricos.

Exorcista



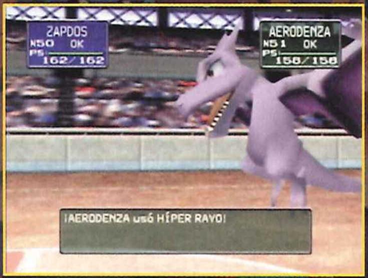
Psíquicos contra todos los Pokémon. Contra **Nidoqueen** y **Poliwrath** también tendrás que ayudarte con ataques planta como Rayo Solar. Mucho cuidado con quedarse dormido o paralizado.

Domador



Charizard y **Sandslash** no durarán con Surf o Rayo Burbuja. Los ataques psíquicos servirán para **Primeape** y **Venusar**. **Kingler** caerá con eléctricos, y **Persian** con agua o fuego.

Médium



Con Trueno o Híper Rayo ganarás a **Aerodactyl**, **Scyther**, **Slowbro** –también con ataques bicho– y **Dodrio**. Con Lanzallamas o ataques bicho ganarás a **Alakazam** e **Hypno**.

Caballero



Aquí la fuerza de Rayo Hielo es vital contra **Dragonite**, **Nidoking** y **Electrode**. Al bichejo de **Pinsir** podrás quemarlo, al patoso de **Golduck** podrás electrocutarlo, y a Flareon mojarlo.

Poke Copa: División Master Ball

Motorista



Puedes ganarles a todos con ataques psíquicos. La electricidad puede ayudarte con **Poliwrath**, el fuego con **Venomoth**, y los ataques voladores con **Machoke**.

Rockero



Sírvete de PKMN de tierra para ganar a **Jolteon** y **Electrode**. Contra **Zapdos** usa ataques de fuego o psíquicos. El fuego y los bichos también nos ayudarán contra **Exeggutor**, **Tangela** y **Venusaur**.

Malabarista



Necesitas un PKMN psíquico contra **Machamp**, **Gengar** y **Magmar**; otro de roca como **Golem** para **Jynx**, y uno tipo bicho como **Pinsir** para **Snorlax** e **Hypno**.

Bella



Usa eléctricos contra **Gyarados**, **Omastar** y **Starmie**. A los PKMN de tierra **Sandslash** y **Rhydon** véncelos con ataques de agua y, para **Tentacruel** ayúdate de psíquicos y eléctricos.

Exorcista



Aerodactyl, **Cloyster** y **Lapras** son blanco perfecto de nuestros ataques eléctricos. **Gengar** y **Haunter** perderán contra los psíquicos, y **Nintetales** con agua o tierra.

Domador



Rayo Burbuja acabará con los humeantes **Arcanine** y **Rapidash**. Híper Rayo servirá para **Vaporeon**, y el resto de PKMN normales sucumbirán con ataques de lucha.

Médium



Lanzallamas terminará con los salvajes de **Zapdos** y **Exeggutor**. Para **Charizard** y **Starmie** necesitas electricidad. **Alakazam** y **Kadabra** están necesitados de bichillos.

Caballero



Con los PKMN voladores **Dragonite**, **Articuno** y **Moltres** tendrás que usar ataques eléctricos junto a hielo, lucha y agua. Los ataques de tierra o roca ganarán a **Jolteon** y **Lapras**.

Super Copa

Puedes jugar con cualquier nivel de Pokémon. Lo más recomendable es que estén entrenados, pero como todos tus enemigos tienen nivel 100, tendrás que utilizar también Pokémon de alquiler. Mew ya puede participar en el torneo, y si tienes un Mewtwo crecidito utilízalo sin dilaciones.

Super Copa: División PokeBall

Calvo



Los bichos como Paras, Caterpie o Weedle podrán ser combatidos con ayuda del fuego. Growlithe y Charmander esperan que alguien apague su fuego, y Magikarp está falto de electricidad.

Rocket



Bastará un ataque psíquico para acabar con Ekans, Nidoran y Grimer. A Drowzee, Poliwag y Omanyte los podrás erradicar con ayuda de la electricidad.

Karateka



Los ataques de hielo de Articuno o Lapras podrán acabar con Cubone. Mankey y Machop no durarán mucho contra Psíquico. Kabuto perderá contra el agua o la electricidad, y Pikachu con Excavar.

Jugador



Vence a Seel, Krabby y Goldeen de un trueno; el fuego de Magmar perderá contra el agua al igual que Geodude. El veneno de Nidoran no podrá hacer nada contra Psíquico.

Entrenadora guay



Usa psíquicos para Oddish y Bulbasaur debido a su tipo veneno/planta. La electricidad será necesaria contra el resto de Pokémon de agua e incluso Eevee.

Ornitólogo



Aquí los ataques eléctricos serán muy útiles contra Zubat, Doduo, Pidgey y Spearow. Contra Abra usa Rayo Hielo, y Psíquico o Lanzallamas, calmarán las iras de Gastly.

Científico



Un Pokémon de agua y hielo te vendrá bien para ganar a Dratini y Vulpix. La electricidad podrá con Shellder y Tentacool. Y Bellsprout, no será capaz de soportar el fuego o psíquicos.

Entrenador guay



Flareon y Digglet perderán con técnicas como Surf o Rayo Burbuja. Usa electricidad contra Slowpoke, y la técnica de Excavar contra Magnemite y los PKMN normales.

Super Copa: División Super Ball

Calvo



Los ataques voladores y de fuego son muy efectivos contra Parasect, Metapod, Venonat y Kakuna. Jigglypuff y Charmeleon perderán contra el agua.

Rocket



Los psíquicos y bicho son demoledores contra Muk, Nidorina y Koffing. Usa también algún ataque bicho contra Hypno, uno planta o eléctrico contra Poliwhirl, y agua o planta contra Sandshrew.

Karateka



Sus dos PKMN eléctricos no durarán con Excavar; los psíquicos te ayudarán contra los luchadores, y el agua es necesaria para vencer a Marowak.

Jugador



Con ataques eléctricos acabarás con Seaking y Kingler. Es importante que tengas algún PKMN planta o agua para Graveler, Ponyta y Clefairy. Para Nidoran, si usas psíquicos, pues mejor.

Entrenadora guay



Los bichos y el fuego servirán contra Gloom, Weepinbell e Ivysaur. Para Golduck, Wartotle y Seadra bastará con un buen ataque eléctrico.

Ornitólogo



Saca al cuadrilátero dos PKMN eléctricos para ganar a todos menos a Beedrill y Haunter, con los que tendrás que utilizar ataques psíquicos.

Científico



Los bichos acabarán rápidamente con Venusaur, Exeggcute y Kadabra. Con el fuego ganarás a Chansey y Porygon, y Staryu perderá contra la electricidad.

Entrenador guay



Usa Rayo Burbuja contra Rhyhorn; Cloyster con electricidad y fuego; Magneton con Excavar; Dragonair con Rayo Hielo, y Kangaskhan y Moltres con electricidad y agua.

Super Copa: División Ultra Ball

Calvo



Venomoth y Butterfree son débiles contra el fuego, al igual que Arcanine contra el agua. El resto, incluido Mr. Mime, *será coser y cantar* si además usas electricidad.

Rocket



Los PKMN venenosos son muy fáciles con un PKMN psíquico como Mewtwo. Gana a Onix y Sandslash con agua, y a Omastar con Trueno o derivados.

Karateka



Los luchadores junto a Poliwrath se ganan con ataques psíquicos; Scyther con algún ataque eléctrico, y Rattata y Electrode con tierra.

Jugador



Agua para Golem, Rapidash y Nidoking. Clefable y Pinsir perderán con ayuda de los ataques de tierra y, con un poco de electricidad podrás vencer a Dewgong.

Entrenadora guay



Vileplume y Victreebel no podrán con el fuego o los bichos. Los tres PKMN de agua con electricidad no durarán mucho, y Rhydon apenas podrá contra el agua.

Ornitólogo



Todo lo que tenga que ver aquí con Pokémon que puedan volar, caerán estrepitosamente con un buen Híper Rayo o Trueno. Gengar perderá contra uno psíquico.

Científico



Gana a Vaporeon y Kabutops con electricidad; Electabuzz con tierra; Exeggutor con fuego; Persian de un rayo, y Dugtrio con agua.

Entrenador guay



Con ataques eléctricos ganarás a Aerodactyl, Dragonite y Slowbro. Con la técnica Excavar o con ataques roca, podrás con Ninetales, Snorlax y Jolteon.

Super Copa: División Master Ball

Calvo



Los ataques de agua servirán con Flareon y Magmar al igual que los de fuego con Pinsir y Beedrill. Con Raticate y Kangaskhan servirá cualquier ataque.

Rocket



Sugerimos agua para Golem; electricidad para Golbat y Aerodactyl; fuego para Jynx, Victreebel y Persian.

Karateka



Machamp, Hitmonlee, Primeape y Nidoqueen con psíquicos. La electricidad de Jolteon no servirá contra la tierra, pero si contra Scyther con ayuda de hielo.

Jugador



El hielo puede ganar a Dragonite y Dugtrio, la electricidad a Slowbro y Blastoise, y a Tauros y Arbok los ganarás fácilmente con psíquicos.

Entrenadora guay



Starmie, Poliwrath, Omastar y Dewgong caerán con la electricidad y los ataques tipo planta. A Venusaur y Exeggutor podrás quemarlos sin problemas.

Ornitólogo



Todos los Pokémon de este entrenador son voladores, por lo que sólo necesitarás PKMN eléctricos y podrás ayudarte con ataques de hielo.

Científico



Usa ataques de tierra como Terremoto o Excavar contra Rapidash, Ditto y Raichu. Contra Lapras usa electricidad, fuego o psíquico contra Gengar, y un ataque tipo bicho contra Alakazam.

Entrenador guay



Mew perderá contra nuestros ataques tipo bicho; un Electrode y un Arcanine con ataques de tierra; Cloyster con electricidad; y Rhydon con técnicas de agua.

Castillo del Gim. Lider



Tus rivales siempre utilizarán Pokémon con un nivel superior o igual que el mayor de los tuyos. Por lo que nunca utilices Pokémon de niveles dispares si no quieres perder estrepitosamente.

Gimnasio plateado: Brock

Cazabichos



Con fuego te bastará para ganar a todos los Pokémon. Si quieres asegúrate de la victoria también puedes utilizar ataques aéreos o incluso psíquicos.

Joven



Con Lanzallamas de Moltres nos ha bastado para ganar. Los ataques tipo bicho también son muy efectivos, y Psíquico quizás nos ayude.

Entrenador JR.



Si tienes algún Pokémon tipo agua/hielo como Lapras, podrás utilizar el agua para ganar a los PKMN de tierra, y el hielo para los PKMN normales/voladores.

Brock



Con Onix, Vulpix, Cubone y Graveler debes usar ataques de agua preferentemente. Omanyte y Kabuto caerán con la electricidad y la ayuda de ataques psíquicos.

Gimnasio celeste: Misty

Pescador



Todos sus Pokémon son de agua, así que tendrás que utilizar ataques como Trueno. En caso de que alguno se te resista, usa ataques planta o aéreos.

Entrenadora JR.



Para Pidgey usa hielo; Seadra y Jigglypuff caerán con la electricidad; y para el resto, los ataques de tierra serán tu mejor opción.

Nadador



Usa ataques eléctricos y psíquicos para ganar a todos. Si te fallan ataques como Trueno, búscate una planta o un potente ataque psíquico.

Misty



Sólo tiene Pokémon de agua, así que sólo necesitas tener Pokémon eléctricos o planta. Mucho ojo aquí con quedarse paralizado y usar PKMN de bajo nivel de velocidad.

Gimnasio carmín: Surge

Marinero



Los ataques eléctricos te servirán contra todos sus PKMN excepto Machop, con el que tendrás que usar un ataque psíquico.

Rockero



Bastará con que utilices ataques de tierra debido a que este entrenador sólo tiene PKMN eléctricos. Excavar siempre será tu mejor opción.

Caballero



Contra sus PKMN de fuego utiliza ataques de agua preferentemente, tierra o roca. Con los Nidoran bastará Psíquico.

Surge



Sólo tienes que utilizar ataques de tierra, y si es Excavar, pues mejor que mejor. Ten muchísimo cuidado con el Surf de Pikachu o Raichu, y ayúdate con psíquicos.

Gimnasio azulón: Erika

Chica



Wigglytuff, Jigglypuff y Rattata te esperan con ataques eléctricos. Un ataque de fuego servirá con Paras, y uno de agua con Cubone.

Bella



Los ataques eléctricos y aéreos de Zapdos bastarán para la mayoría de los PKMN voladores y de agua. Contra Dratini usa Rayo Hielo, y contra Rhyhorn agua o ataques bicho.

Entrenadora guay



Usa Psíquico contra Nidorino y Nidorina. Contra Parasect usa fuego o un ataque volador, y para Marowak te servirán los psíquicos. Con el resto, usa ataques de tierra.

Erika



Todos sus Pokémon son mayoritariamente del tipo planta/veneno, por lo que te sobrará con ataques psíquicos, y te puedes ayudar con ataques de fuego o volador.

Gimnasio fucsia: Koga

Motorista



Prepara dos Pokémon psíquicos para ganar a todos sus PKMN venenosos. También te pueden ayudar los ataques de tierra o bicho.

Domador



Kingler y Scyther caerán con electricidad; Ivysaur, Weepinbell y Machoke con psíquicos, y Sandslash con hielo o agua.

Malabarista



Otros dos Pokémon con técnicas eléctricas serán necesarios para ganar a sus PKMN psíquicos. Cuidado con Kadabra, que continuamente está creando sustitutos.

Koga



Sólo necesitas ataques psíquicos contra sus PKMN venenosos. Las técnicas de tierra, bicho o fuego también nos pueden ser muy útiles.

Gimnasio azafrán: Sabrina

Calvo



Primeape, Mankey y Machop no podrán contra los psíquicos. Para Dratini usa hielo, contra Dewgong electricidad, y para Rhyhorn agua.

Ladrón



Todos sus Pokémon son de fuego. Si no tienes suficientes ataques de agua, usa técnicas de tierra y roca, y no durarán ni un telediario.

Exorcista



Usa ataques psíquicos contra todos, si alguno se te resiste tendrás que preparar a algún PKMN que tenga ataques eléctricos o de tierra.

Sabrina



Prepara tus mejores ataques bicho contra tus rivales psíquicos. Puedes usar hielo contra Exeggutor, y tierra contra Kadabra.

Gimnasio canela: Blaine

Karateka



Los técnicas como Psico-Rayo, Psíquico, Ataque Aéreo o Volar, te ayudarán para acabar con todos los PKMN de lucha junto con Raticate y Nidoking.

Médium



Coge dos PKMN eléctricos como Raichu o Zapdos para ganar sin problemas. Los ataques del tipo bicho también serán muy útiles con excepción de Poliwrath.

Supernecio



Con Muk usa fuego o tierra; Ataque Aéreo con Exeggutor; tierra con Electrode; agua con Golem, y fuego con Cloyster. Para Snorlax usa ataques varios.

Blaine



Para Clefable y Kangaskhan puedes usar agua. Con el resto de Pokémon de fuego usa ataques de agua, y si alguno se te resiste, utiliza la electricidad.

Gimnasio verde: Giovanni

Rocket



La electricidad nos servirá contra Golbat –también psíquicos–, Raticate, Moltres y Dodrio. Contra Persian y Parasect, utiliza ataques aéreos.

Científico



Psíquicos con Lickitung, Hitmonchan y Poliwrath; tierra con Magneton; y electricidad con Kabutops, Fearow, y también Poliwrath.

Entrenador guay



Utiliza la electricidad para todos a excepción de Pinsir con el que tendrás que usar ataques voladores. Cada vez que Zapdos levante el vuelo, crea un sustituto.

Giovanni



Contra Nidoqueen y Nidoking te servirán los psíquicos y el agua. Contra el resto te bastará sólo con agua

Alto Mando

Lorelei



Dewgong, **Cloyster** y **Lapras** caerán con el fuego, las rocas o las técnicas de lucha. Contra **Articuno** usa electricidad, y con **Jynx** y **Slowbro** de todo un poco.

Bruno



Con **Hitmonchan**, **Hitmonlee** y **Machamp** usa ataques psíquicos o voladores. **Onix**, **Golem** y **Rhydon** caerán contra el agua.

Agatha



Haunter y **Gengar** no son muy efectivos contra Excavar y Psíquico. A **Golbat**, **Muk**, **Arbok** y **Venusaur** puedes atacarles con psíquicos intercalados con fuego y electricidad.

Lance



Contra **Gyarados** usa eléctricos; hielo con **Dragonair**; electricidad y agua con **Aerodactyl**; gana a **Lapras** con eléctricos, y a **Charizard** con agua y eléctricos. Ayúdate de psíquicos también.

Rival



Exeggutor con fuego o bicho; **Slowbro** con eléctricos o bicho; **Ninetales** con agua o tierra; **Electabuzz** con tierra, y **Pinsir** con fuego o roca.

Contra Mewtwo

Para acceder a la batalla final del juego, tienes que conseguir todas las copas del modo Estadio y concluir el Castillo del Gim. Lider. Cuando termines con **Mewtwo**, podrás jugar en un nuevo modo de dificultad.

Estrategia N°1: Utiliza Pokémon del tipo bicho como **Scyther** para combatir los ataques psíquicos de esta bestia de nivel 100. Los PKMN de alquiler no darán aquí la talla.

Estrategia N°2: **Ditto** tiene la capacidad para transformarse en su rival, por lo que un **Mewtwo** contra **Mewtwo** puede ser una buena estrategia. Otros PKMN que tengan esta técnica también valen.

Estrategia N°3: No paralices a **Mewtwo** porque se recuperará al instante. Nada más comenzar el combate usa Onda Trueno o cualquier ataque que pueda dormirlo.

Estrategia N°4: Selecciona a seis Pokémon del tipo eléctrico para dormirle y aprovechar para freírle vivo. Pin Misil, Trueno, Rayo, Híper Rayo y variantes son muy efectivos.

Poke trucos

Continuación extra



Debes vencer a un entrenador sin que se debilite ninguno de tus Pokémon. Contra los líderes de gimnasio esto no funciona.

Híper dificultad en Kids Club



Escoge la opción "¿Quién es el mejor?", el nivel difícil, y pon cinco victorias. Ahora tienes que ganar todas las pruebas para que aparezca el nuevo modo.

Super velocidad en Torre GB



Puedes duplicar la velocidad del emulador de «Pokémon» de GB si consigues todas las copas del modo Poké Copa. Para triplicar la velocidad haz lo mismo con Súper Copa.

Pokemon Bonus



El Profesor Oak te premiará con los siguientes Pokémon cuando consigas acabar con el Alto Mando y el Rival: **Eevee**, **Hitmonlee**, **Hitmonchan**, **Squirtle**, **Charmander**, **Bulbasaur**, **Omanyte** y **Kabuto**.

Amnesia de Psyduck



Psyduck es el único que puede aprender la curiosa técnica de Amnesia con la que te premian si consigues que los 150 Pokémon estén en el Palacio Victoria.

Pokémon de colores



Accede a la Torre GB con cualquier versión de «Pokémon».





Visita al Inspector de los Nombres en Pueblo Lavanda –la ciudad de los fantasmas–.



Cambia el nombre de tu Pokémon como os mostramos a continuación:

En minúsculas: de **Pikachu** pasaría a **pikachu**

Recortando nombres: de **Charizard** pasaría a **Chari**

Cambiando el final del nombre: de **Zapdos** a **Zapace**

Cambiando el orden de las sílabas: de **Drowzee** a **Zeedrow**

Partiendo nombres: de Charmander a **Char-Mander** o **Mander-Char**

Copiando motes: simplemente haz combinaciones extrañas como los rivales.



Guarda la partida en un Centro Pokémon y sal del juego. Elige a tu Pokémon renombrado en cualquier modo de juego.





Esta es la diferencia de colores que obtendrás si a **Charizard** le pones de mote **Chari**.



Si un amigo te pasa un Pokémon que ya tienes y, dependiendo de su número ID, dicho Pokémon aparecerá con un color distinto.



WWF Wrestlemania

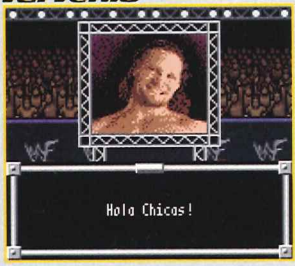
Elegir nivel





Para luchar contra los siguientes oponentes en el modo Championship, introduce los siguientes codigos en el menú de *password*.

Val Venis



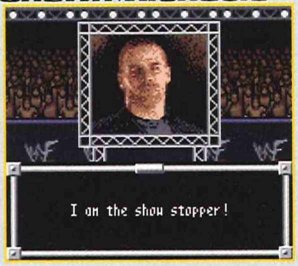
PJHT

Jeff Jarrett



PJKB

Shawn Michaels



PJM6

Big Boss Man



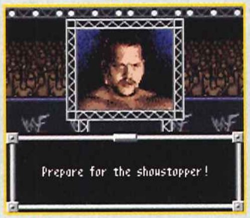
PJN9

Ken Shamrock



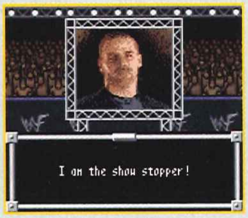
PJRW

The Big Show



PJSS

Shawn Michaels



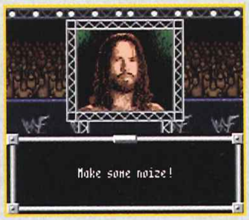
PJWZ

Triple-H



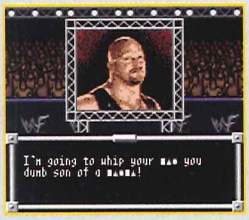
PJXC

X-Pac/ Ken Shamrock



PJZX

Steve Austin



PJ18

Undertaker



PJ3P

Kane



PJ59

The Rock



PJ7N

Mankind



PJ!C

Billy Gunn



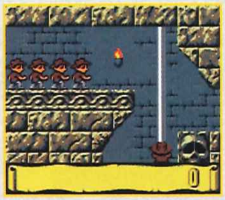
CSP6

Montezuma´s Return!

Vidas infinitas







Para conseguir vidas infinitas, utliza como código **ELEPHANT** en el menú contraseña.

Boss final







Con este código te encontrarás ante el último jefe con toda las vidas: **6JYBSPPJ**.

Atravesar las puertas



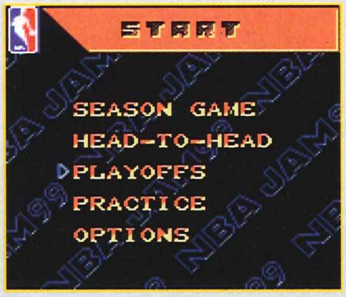




Para atravesar las puertas sin abrirlas, utiliza **SUNSHINE** en la pantalla de contraseña.

NBA Jam 99

Juega en el modo Championship



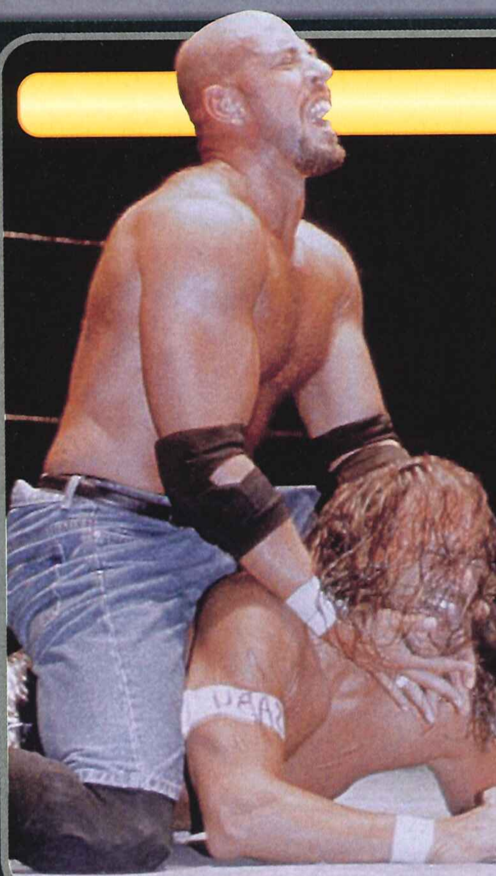


En el menú *Playoffs* introduce **MIK** en la contraseña de tres letras y en el siguiente *password* introduce **R4QKFCWCDG**. Podrás jugar en el modo Championship.





Hardcore ECW Revolution

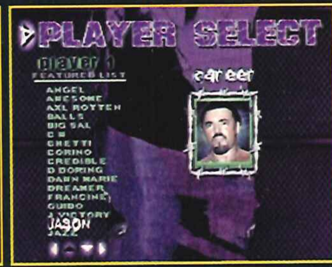


Pies grandes



Este modo sólo puedes activarlo si ganas el juego con *Balls Mahoney*.

Manos gigantes



Haz lo mismo que en el truco anterior pero con Jason...

Cabezón



Termina el juego con Rhino.

Jugadores gordos



Gana el juego con Spike Dudley.

Mini-cabezas



Gana el juego con Roadkill.

Resident Evil 2



Munición infinita



Entra en la pantalla del inventario y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha y Derecha.





MDK 2



Pausa a pantalla completa



Haz una pausa en el juego y pulsa X + Y. Ahora puedes ver el paisaje.



Rayman 2



Pausa a pantalla completa





Pulsa X+Y cuando hagas una pausa en el juego y disfruta...

KKND: Krossfire

Introduce estos códigos en el menú de *passwords* para entrar en cualquiera de las siguientes fases.



Nivel	Código
Evolved	
The Guns Of Navaho	HHQQQ4
The Spiders Lair	HUQQQI
The Seven Samurai	HDQQQS
The Rabbit Warren	HLQQQZ
The Birds	IQQQHZ
I'll Be Your Friend	IVQQUZ
Supply Run	IAQQGZ
Napalm Sunday	IGQHGZ
The Wall Of Death	ILQHLZ
Dam It Janet	JUQFLZ
Take The Tower	JDQ6LZ
Aerial Supremacy	JCH6LZ
Operation Donut	JKU6LZ
End 2 Robots	KVG6LZ
End 2 Symmetrics	K8GLLZ
Survivor	
The Great Escape	DTSQSB
Hide And Seek	DUSQSI
Let's Get Technical	DBSQSS
Kamikaze Squad	DJSQSZ
Phoenix River	ESSQGZ
Impending Annihilation	ETSQUZ
Charlie Don't Surf	EOSQHZ
Convoy	ENSQJZ
This Ain't Avalon	EJSHJZ
Robots Must Die!	FGSUJZ
Heavy Weapons Operation	FISGJZ
First To The Middle	F3SLJZ
Con Air/ Special Delivery	FNGLJZ
Strike Three	GSULJZ
Death To The Freaks	G1HLJZ
Series 9	
Driving Miss Daisy	L41Q14
Gopher Hunt	LI1Q1I
Divide And Conque	LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie	LZ1Q1Z
Highway To Hell	M11Q4Z
Bridges Of Mad Son County	MB1QIZ
Ring A Rosie	MP1QQZ
Grapes Of Wrath	M91QZZ
The Glue Lagoon	MZ1HZZ
Mutants Off-Line	N41UZZ
Walls Of Jerry Co	NN1GZZ
Islands In The Stream	NF1LZZ
River Runs Through It	N94LZZ
Ground To Air	O1ILZZ
Survivors Go Home	OJQLZZ

Fear Effect

Salud infinita



Tienes que realizar esta combinación dentro del menú de opciones y, posteriormente, en el de créditos... mientras aparecen debes pulsar: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha y Cuadrado.

De un sólo disparo

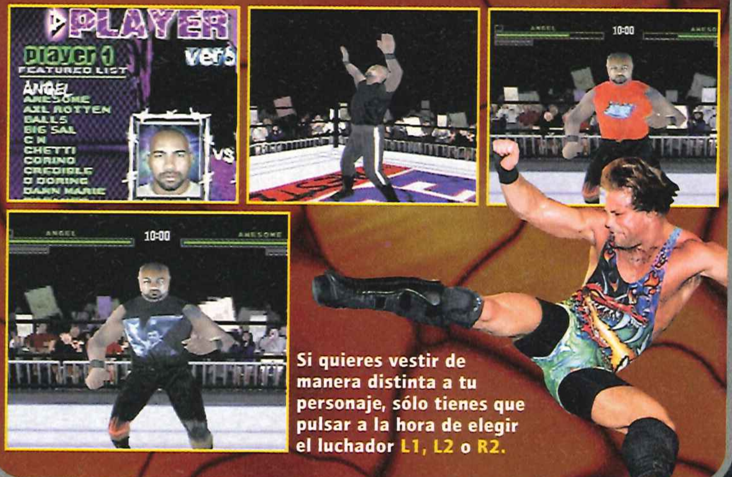


De la misma manera introduce esta combinación: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo (2 veces), Triángulo, Cuadrado, Abajo y R1.



Hardcore ECW Revolution

Vístete a la moda



Si quieres vestir de manera distinta a tu personaje, sólo tienes que pulsar a la hora de elegir el luchador L1, L2 o R2.

Sled Storm



Circuito espejo



Introduce en el menú de *passwords* Círculo, L1, R2, R2, X, Triángulo y L2.

Modo circuito invertido



Introduce en el menú de *passwords* Cuadrado, L1, X, Cuadrado, R2, X, Triángulo y Círculo.



Dungeon Keeper 2

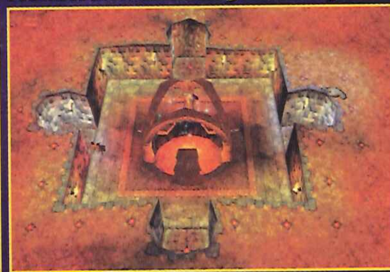
Presionando CTRL+ALT+C no crearás ninguna ventana de diálogo, pero sí activarás los siguientes trucos escribiendo los códigos que os ofrecemos a continuación...

Recaudar más dinero



show me the money

Abrir todas las habitaciones y trampas



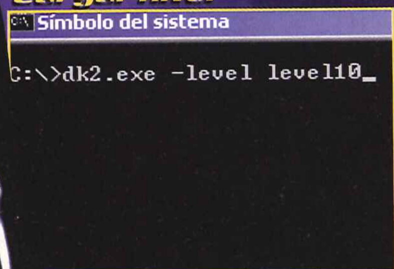
fit the best

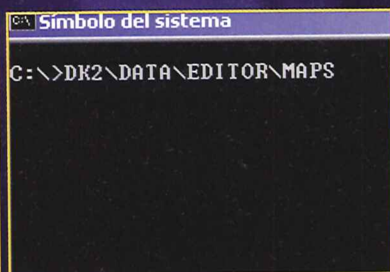
Todas las magias



I believe it's magic

Cargar nivel





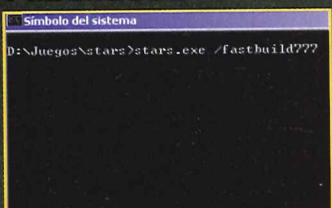


Usando el siguiente parámetro con el ejecutable del juego podrás cargar cualquier mapa que desees: dk2.exe -level level10. Puedes ver el catálogo de niveles en el directorio DK2\DATA\EDITOR\MAPS.

Primera División Stars

Escribe los siguientes parámetros a la hora de ejecutar el juego y obtendrás los siguientes resultados.

Obtener diferentes resultados

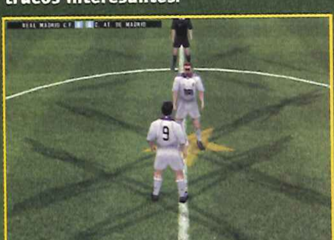


stars.exe /fastbuild777: así podrás conseguir dinero extra y otros trucos interesantes.

Más dinero



/cash777





Dinero ilimitado



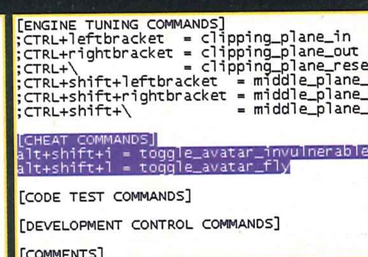


/nolimit777

Ultima IX Ascension

Activar códigos





Para hacer invulnerable y volador a Avatar, sólo tendrás que modificar el archivo default.kmp y añadir las siguientes líneas debajo de *Cheat Codes*. alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable y alt+shift+l = toggle_avatar_fly.

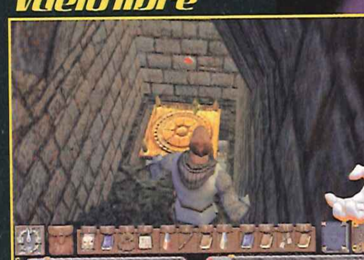
Invulnerable





Ahora pulsando en el juego alt+shift+i serás invulnerable...

Vuelo libre





Y con alt+shift+l conseguirás que Avatar vuele.

Especial Resident Evil 3 Nemesis



A continuación os ofrecemos la primera entrega de las dos con que cuenta la solución paso a paso de esta maravilla de la exitosa Capcom. Todo un lujo para que no os perdáis. Más completa imposible ¿verdad?

La ciudad



El juego comienza en la puerta de entrada a los apartamentos...

... te encontrarás con unos cuantos zombies y como tienes escasa munición...

... no desperdicies ni una sola bala. Esquívalos y dirígete hacia el contenedor.



Al subirte recuperarás la energía que puedes haber perdido después de los mordiscos de los zombies.

Bájate del contenedor y presenciarás una secuencia en la que conocerás a Darío... un hombre gordo.

Este te conducirá hasta el almacén y luego, presa del pánico, se esconderá dentro de un camión.

Una vez en el almacén, inspecciónalo todo en busca de un *spray* y unas cuantas balas para la pistola.

A continuación sube a la planta superior y entra en la oficina. No es nada difícil, así que no temas.

Es el momento de revisar tu inventario. Deja los objetos que ahora no sean necesarios en el baúl...



... como los dos libros que pasarán a tu archivo personal. En la oficina hay unas cintas para la máquina de escribir que permiten guardar la partida y...

... un bote de pólvora A. Mira en el baúl y encontrarás un cuchillo –modo difícil–. Al abandonar la oficina fíjate en un objeto que brilla en la pared junto a la puerta: cójelo.

Es la llave que necesitas para abandonar el almacén. Sal y baja las escaleras pero no llegues hasta la planta baja. Verás la puerta de salida del almacén.

Estás delante de una especie de callejón sucio y lleno de desperdicios. No pierdas la calma, por el momento no hay zombies en la costa.

Avanza hasta la siguiente puerta que te encuentres a la derecha...

... y continúa por un callejón que tiene el suelo lleno de quebradizas maderas. Al atravesarlo verás una puerta a tu derecha.



De allí saldrá Brad Vickers huyendo de una panda de zombies...

Acaba con los zombies y una vez que lo hayas conseguido, entra por la puerta.

Una vez que bajes revisa por completo todo lo que hay en la habitación...

... en busca de una lata de gasolina para mecheros y una escopeta recortada.

Sal y sigue el camino por el que escapó Brad. En ese nuevo callejón encontrarás dos plantas verdes que te repondrán toda la energía que hayas perdido.

Avanza hasta que encuentres una escalera de incendios. Verás debajo de ella una ambulancia abandonada.

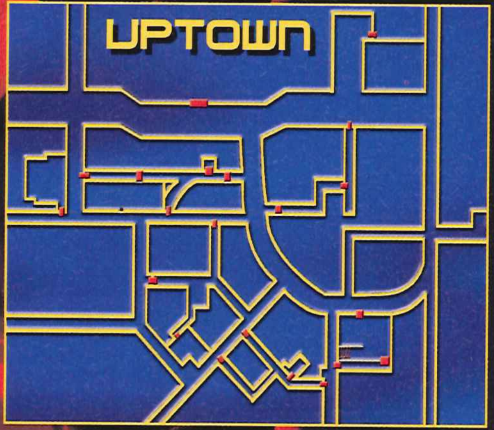


La ambulancia está bloqueada por unas cajas. Súbete a ellas y recoge el mapa del barrio.

Continúa por este escenario repleto de zombies hacia la derecha en busca de una puerta que puedas abrir.

Sigue avanzando hasta que llegues a unas escaleras que dan acceso a un repugnante vertedero.

Busca y rebusca entre la basura y hallaras otra cinta para la máquina de escribir.





Desde allí verás la puerta trasera del bar: entra. En su interior está Brad acabando con unos cuantos zombis.

Tras una breve e insulsa conversación, revisa el bar en busca del archivo nº 3 del mostrador. También...

... hay un mechero junto a la cabina y unos cartuchos para la pistola al lado de la máquina registradora.

Combina el mechero con la gasolina y podrás desbloquear la puerta principal del bar.



Sal por la puerta de atrás, ve al vertedero, sube las escaleras y avanza hacia la derecha. Poquito después verás una bifurcación...

... coge el camino que lleva hacia el fondo. Al final verás una barricada conteniendo a una manada de zombies. Esta se encuentra sujeta por una cuerda: quémala...

... con el encendedor y caerá, dejando libres a los zombies. Retrocede y cuando veas que están a la altura del barril rojo, dispáralo: caerán todos.

Tras la barricada encontrarás el archivo nº 4 y dos plantas rojas. Sigue de frente hasta que veas un incendio: allí serás atacado por varios perros...

... y uno de ellos, además, cubierto en llamas. Mátalos y entra por la puerta que tienes al lado, por si quieres guardar o cambiar objetos de tu inventario en el cofre.

Sal y entra por la puerta con barrotes. Ve hacia la izquierda y avanza hasta que te encuentres en las inmediaciones de la Comisaría de Raccoon City.

La comisaría. (Primer piso)



En la comisaría te encontrarás con Nemesis. Es el momento de tomar una decisión: escapar o enfrentarte a él. Huir como un cobarde o afrontar los problemas con orgullo. :)



Si te enfrentas a él obtendrás como recompensa la primera pieza de la pistola Eagle, además de conseguir la valiosa identificacón de nuestro amigo Brad.



Si escapas entra en la comisaría, recoge las plantas que están cerca de la entrada, unos cargadores en el mostrador del fondo y el plano de las instalaciones.



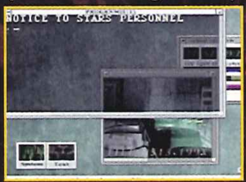
Inspecciona la planta baja. En la sala de conferencias encontrarás la tarjeta de identificación de Jill, una cinta de la máquina de escribir y unos cartuchos.



En la oficina recoge el archivo nº 5 y unos cartuchos, si no los recogiste antes. Por el camino encontrarás varios zombies y unas cuantas plantas –que no muerden–.



Una vez recogidas cualquiera de las tarjetas, dirígete de nuevo al hall principal y utiliza la que tengas con el bonito ordenador. Ahora tienes acceso...



Esto te dará un código de seguridad para abrir una de las cajas fuertes que te encontrarás en la sala de depósitos.



Este código es aleatorio y puede ser diferente cada vez que entres. Ve hacia la sala de depósitos y regístrala a fondo...



... donde hallarás una gema –¡qué bonita, madre!– de color azul que te será de gran utilidad en fases posteriores.



Si abres la caja de seguridad, te darás de bruces con una bonita llave. Ahora dirígete hacia las escaleras...



... que dan acceso a la parte superior de la comisaría. Entra en la sala a través de la puerta que tienes justo enfrente.



Allí, además de guardar la partida, podrás conseguir el archivo nº 6, una cinta para la máquina y más cargadores.



A continuación sube las escaleras, mata a los zombies y ve en busca de la sala del grupo Stars. En el armario te encontrarás con un lanzagranadas...



... o con una magnum. Recoge la que encuentres. Además podrás encontrar mucha más munición para la pistola y una ganzúa muy, pero que muy útil.



Un spray y el archivo nº 7 lo encontrarás en el fax que hay allí mismo. Cerca de donde te encuentras.



Ahora dirígete hacia la puerta de salida... en este preciso instante oirás un mensaje.



Este es el momento de verte de nuevo las caras con Nemesis. Si te enfrentas a él, dispárale a la cabeza y derríbalo, así conseguirás el segundo Kit de la pistola Eagle.



Si decides huir, te perseguirá hasta que salgas de la comisaría. Para conseguir otro *Spray* solo tienes que utilizar las ganzúas en la sala de depósitos.

Cambiamos de barrio.



Ve hacia el lugar donde encontraste el incendio y utiliza las ganzúas en la puerta que no pudiste abrir.



En el pasillo encontrarás el archivo nº 8 y un cargador en un cuerpo tirado en el suelo...



... dirígete por el extremo del pasillo y verás una serie de plantas –que no muerden– y una puerta.



Si no ves las plantas no te preocupes: las encontrarás más adelante. Serás atacado por dos perros.



Acaba con ellos y dirígete hacia el autobús accidentado... ¡Ufff, qué mala pinta tiene!



En su parte posterior hay un cadáver que tiene un bote de pólvora B... y muy cerca el acceso al garaje.



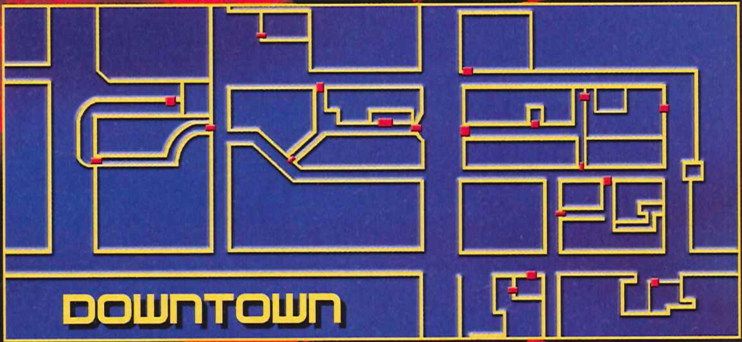
Entra en el garaje y acaba con los dos perros. Al fondo verás un coche que echa un montón de chispas del motor. Vé hacia él, sin miedo...



... coge el cable de corriente. Dentro del garaje encontrarás una habitación donde puedes guardar sin problemas la partida.



Deja en el baúl el cable y todos los objetos que no te sean necesarios por el momento. Es importante descargar las alforjas para seguir el viaje.



Camino de la zona comercial



Sal del garaje por la puerta que conduce a la calle cortada por una barricada en busca de una puerta.



Entra por la única que verás y a unos pocos metros de allí verás el mapa de esta zona.



En este escenario te encontrarás con unos enemigos muy singulares: los *Drain Deimos*, una especie de arañas capaces de ponerse a dos patas y atacarte. Utiliza tu arma más potente con ellas.



Una vez te hayas deshecho de ellos, sigue avanzado e ignorando las escaleras que verás a tu derecha. por el momento ese camino no es necesario.



Sal de este edificio por la puerta en la que estás y dirígete raudo al restaurante –a la derecha de la puerta principal–. no mires atrás... por si acaso.



Verás unas plantas que te serán muy útiles para recuperar energía. Además de éstas verás una especie de pequeño lago que protege una brújula de bronce... por el momento no podrás cogerla.

En el restaurante



Dirígete al restaurante, entra por la puerta principal y encontrarás varios objetos muy útiles...

... entre otras cosas el archivo nº9 que está sobre una de las mesas del local.

Dirígete a la parte posterior de la cocina. Pegado a la puerta trasera verás un armario...

... que podrás abrir con la ayuda de las famosas ganzúas. En el interior verás una barra de hierro.

Que te servirá para abrir una de las trampillas que hay en el suelo.

En este momento aparece Carlos, un mercenario de Umbrella que tratará de convencerte para que te unas a su causa.





También se unirá a la fista el tal Nemesis. Tendrás la oportunidad de elegir qué hacer –otra vez–: huir por la trampilla como unos cobardes o...

... esconderte en la cocina y atacar a Nemesis con una lámpara de gas. Tú decides. Si huyes te perseguirá durante mucho tiempo y no parará hasta darte caza.

Al salir por la puerta del restaurante te las verás con unos zombiesque tienes que eliminar. Vete a la habitación. Corre hacia el fondo y atraviesa la puerta para abandonar la zona.

Una vez atravesada la puerta te encuentras frente el ayuntamiento de Racoon City. Desde aquí solo hay un camino para llegar a tu nuevo destino: las oficinas del periódico.

Las oficinas del periódico



En el hall verás unas cintas para la máquina, unos *Sprays* y el archivo nº 10 sobre una de las cabinas telefónicas.

Empuja la escalera hacia la maquina expendedora y súbete a ella para llegar al panel.

Enciende la luz y se abrirá el cierre metálico que se encuentra situado justo al lado.

Tendrás que pulsar el botón que hay en una de las paredes. Sube por las escaleras hasta el piso superior...

... y no dudes en entrar entra por la segunda puerta que te encontrarás nada más subir.

Pero ten los ojos muy abiertos pues nada más entrar saldrá a tu encuentro un repelente zombie.



Una vez que le hayas mandado al limbo de los zombies, revisa todos los rincones de la oficina.

Allí podrás encontrar varios botes de pólvora y los archivos 11 y 12 que descansan sobre algunas de las mesas.

Cuando hayas recogido todos estos objetos, busca en esa misma oficina una gema de color verde –¡como la de arriba, vamos!–

Cuando salgas de la oficina puede que te encuentres con Nemesis: esquívalo y corre hacia la salida. Una vez en la calle, dirígete al ayuntamiento.

Para entrar allí coloca las dos gemas que recogiste anteriormente en un mecanismo situado a uno de los lados de la puerta.

Si no tienes las gemas vete a la habitación recógelas... y de paso guarda la partida. Una vez colocadas podrás entrar en el ayuntamiento.

El trolebús



Cuando hayas colocado las gemas en el panel tendrás acceso al ayuntamiento. Sigue avanzando hasta llegar a una bifurcación...

... elige el camino de la izquierda. Avanza hasta el fondo y llegarás a una puerta que debes atravesar sin mayores problemas...

... aunque veas a unos cuantos zombies que salen a tu encuentro. Mata solo a los que sea necesario... esquivando al resto.

Si tienes espacio en el inventario, recoge las dos plantas que te serán de mucha utilidad. Atraviesa de nuevo la puerta...

... y espera a que los enemigos lleguen a la altura del barril rojo. En ese justo instante dispáralo y verás zombies voladores.

Sigue avanzando hasta llegar a la barricada, sortéala y continua hasta llegar al segundo vagón del trolebús.



Al entrar en el trolebús, recoge rápidamente el archivo nº 14, una cosa llamada el Memorándum del Mecánico. Además...

... conocerás al resto de los mercenarios. Lee el archivo 14 que te explica cómo poner en marcha el trolebús: debes conseguir cuatro objetos.

Tu próximo objetivo es encontrar todos los elementos para poner en funcionamiento el trolebús. Si lo inspeccionas a fondo...

... te encontraras con Nicholai, el líder de los mercenarios, y a Mikhail, que está tendido medio muerto en los asientos.

En el próximo vagón verás cómo Carlos y Nicholai deciden sobre qué deben hacer para seguir vivos: poner en marcha el trolebús.

Carlos te regalará una cartuchera que te permite guardar dos objetos más. Antes de irte debes encontrar la llave inglesa...



La siguiente parada será el ayuntamiento. Regresa de nuevo allí... el camino lo conoces ¿no?

Antes de llegar a la puerta –que antes estaba cerrada–, verás cómo se abre de golpe: ¡zombies a babor!

Entra por ella y llegarás a un pequeño patio en el que hay varias plantas y una estatua con un interruptor.

Si lo pulsas, la estatua te sorprenderá bajando el brazo... ahora puedes coger el libro de bronce.

Recoge la manivela que debes encontrar en una de las estancias y no olvidarte de la llave inglesa.

Busca una sala donde guardar y poder dejar el libro que por el momento no vas a utilizar. Ve hacia la gasolinera.

Especial Resident Evil 3 Nemesis


Una vez llegues allí utiliza la manivela oxidada para levantar parte de la reja metálica. La manivela se romperá y tendrás que utilizar la llave inglesa.


En el interior te encontrarás con uno de los mercenarios. Recoge todos los objetos pues será la única oportunidad que tengas de cogerlos...


... y dirígete al cuadro de mandos. Está compuesto por varios interruptores. El objetivo es dejar encendido el interruptor que hay sobre la letra resaltada en verde claro.


Repítelo tres veces y podrás recoger el bidón de aceite, que es precisamente uno de los elementos necesarios para poner en marcha el famoso trolebús.


Sal de la gasolinera y sentirás una explosión. Verás una secuencia animada que te enseña cómo una parte de la gasolinera ha explotado.


Guarda los objetos que no te sean útiles en el baúl y luego dirígete al área del restaurante. Busca el lugar en el que viste la brújula de bronce...


Tendrás que colocar el libro en un hueco vacío al otro lado de la estatua. Ahora podrás recoger la brújula. Vuelve al ayuntamiento.


Coloca la brújula en el lugar donde se encontraba el libro antes. Esto activa un mecanismo que te permite recoger una batería.


Dirígete al lugar donde fuiste atacado por los *Brain Dreinos* –¡sí, las arañas mutantes!– y sube por las escaleras que dejaste de lado.


Verás un ascensor que no funciona. Arréglalo colocando la batería correctamente... llegarás a la zona de la Central eléctrica.

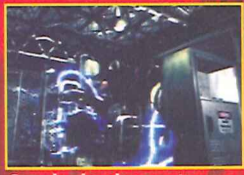

El primer paso para llegar a la Central es acabar con los zombies que te acosan. Mátalos y registra al cadáver que ves aquí.


No podrás entrar. Así que avanza hasta una puerta cerrada con una reja que da a un pasillo y al final de éste otra puerta metálica.


Registra la habitación en busca de objetos. También observarás que hay dos puertas cerradas y dos máquinas. Acercaros a la que tenéis enfrente.


Ésta se encarga de dar energía a la segunda maquina. Introduce para conseguir 120 voltios la combinación Rojo, Rojo, Rojo y Azul.


Entra por la puerta que has abierto y recoge el arma que encuentrarás, bien el lanzagranadas o bien la magnum *pegatiros* a los zombies.


Cuando abandones esta zona, unos zombies intentarán tirar la verja. Elije, o bien huir por la puerta de emergencia o bien subir el voltaje para terminar con ellos.


Si eliges la primera opción te encontrarás con Nemesis. Para abrir la segunda puerta –que esconde el fusible que necesitas para el trolebús–...


... introduce la siguiente clave en la misma máquina que manipulaste anteriormente: Rojo, Rojo, Azul y Azul. La puerta se abre ante tus ojos...


Recoge el fusible y abandona la Central. Para conseguir el último de los elementos necesarios tienes que volver sobre tus pasos y regresar al primer mapa.


Vuelve al garaje, atraviésalo y ve al lugar donde encontraste la manguera: utiliza hábilmente la llave inglesa para quitar las tuercas y hacerte con ella.


Regresa al lugar donde encontraste el incendio, utiliza la manguera en la boca de riego y sofoca las llamas antes de que te quemen la minifalda.


Una vez liberada la puerta del fuego entra por ella y recoge las plantas azules –son el antídoto contra las Brain Suckers–. Recoge la manivela cerca de la puerta.


Sigue hasta el final y sal por la otra puerta. Ahora es el momento de ir a la farmacia de Umbrella. Allí te las verás con uno de los mercenarios...

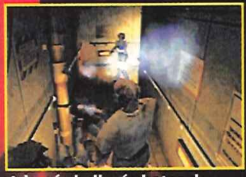

... y podrás deambular por la oficina para recoger el archivo nº 14. Sobre una de las mesas verás el nº15. Coge los *Spray* y unas cintas para la máquina.


Sobre una mesa verás un objeto brillante: es un mando a distancia. Enciende la tele y mírala.


Quédate con los nombres SAFSPRIN, ADRAVIL y AQUACURE... son la clave de acceso al ordenador.


Introduce la contraseña y abrirás la puerta que dan acceso a los siniestros almacenes de Umbrella.


Encontraras un aceite especial que, mezclado con el de la gasolinera conseguirás poner en marcha el trolebús.

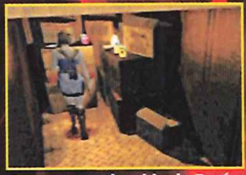

Además hallarás botes de pólvora A y B. Sal del almacén y acaba con los zombies disparando a las tuberías.


Ahora la oficina está llena de zombies. Vete a la calle y busca una estancia para coger objetos del inventario.


Procura no pasar por delante de la boca de riego pues te encontrarás con tu amiguito Nemesis.


En este momento podrás elegir entre huir como un cobarde o enfrentarte a la bestia... tú eliges.


Si decides huir, su persecución durará poco tiempo. Antes de ir al trolebús vete al almacén...


Para ver que ha sido de Darío. Si vas al camión comprobarás que desgraciadamente no queda nada de él...


... bueno, al menos está el diario de Darío –chiste–. Recógelo y dirígete raudo al garaje.


Tú próximo objetivo es llegar al trolebús y ponerlo en funcionamiento con todos los objetos.


Sufrirás en tus propias y tiernas carnes un violento terremoto de escala indeterminada...


... por lo que caerás dentro de una grieta. ¿Qué prefieres? trepar hasta la superficie o dejarte caer. Tal vez la opción más segura sea la de trepar.


Volverás a sufrir un segundo terremoto... pero esta vez no tendrás opción y te precipitarás por un agujero en el suelo.


Conocerás a una nueva criatura, una especie de gusano gigante llamado *Grave Digger*. Gasta muy malas pulgas.

Usa el lanzagranadas, aunque para escapar de él no es indispensable matarlo. Tendrás que buscar en los túneles los tres interruptores...

... que activan las escaleras de emergencia. Una vez hayas bajado, sube por ella y estarás de nuevo camino del trolebús.

...continuará



La lucha más simple

Si dos jugadores se lo pasan pipa, imaginar cómo pueden ser la cosas cuando entran en juego nuestra madre, novia y abuela a la vez. «Power Stone 2» nos permite esto y mucho más con unos gráficos muy buenos y una simpleza insultante.



En «Power Stone 2» podremos coger más objetos del fondo para dejar a nuestros enemigos K.O.



¡Qué original! Una lucha aérea dónde el más hábil ganará la partida... ¡Ouch! una nube...



Cuatro jugadores, muchos golpes y un escenario 3D impresionante que compartir...



Habrá que tener cuidado con las trampas que habitan en los alucinantes escenarios de «Power Stone 2».



Las piedras del poder nos convertirán en súper hombres con poderes especiales...

La versión recreativa de «Power Stone 2» ha llegado a nuestro país y eso es una grandísima noticia que vamos a celebrar...

Es sabido por todos la afición que tiene Capcom por las segundas y terceras partes, así que el anuncio de esta continuación nos dio auténtico terror. ¡Pero queridos amigos!, no hay que alarmarse ya que la compañía de *Ryu & Cía.* no sólo ha mejorado todo lo visto en la primera entrega en el apartado gráfico, sino que ha incluido una serie de mejoras que convierten a «Power Stone 2» en uno de los preferidos en los salones recreativos...

Bajo el mismo y colorista apartado gráfico, Capcom ha introducido una serie de novedades que hacen mucho más vistoso la parte visual del juego. Ahora, en vez de dos personajes en pantalla, podremos disfrutar de cuatro a toda velocidad y sin pérdida alguna de calidad. Además, los entornos están más detallados y cuentan con mayor interactividad con los luchadores, que por cierto, se han visto aumentados en número.

El desarrollo de «Power Stone 2» es exacto al de la primera parte, pero Capcom es sabia y al introducir cuatro jugadores en la misma lucha, lo que ha logrado es proporcionar más estrategia a la batalla y un porcentaje más bajo de victoria, ya que no todo será conseguir las piedras mágicas y convertirnos en un súper luchador si no que ahora, debemos arreglarnos para decidir a quién atacamos o tomar la decisión de mantener las distancias con los más fuertes.

Uno de los puntos más importantes es el control, ya que se mantiene la simpleza general del título anterior. De esta forma los novatos podrán ganar a los más veteranos si se usa un poco la cabeza e incluso humillarles aliándose entre si ya que «Power Stone 2» es un juego muy, muy abierto.

La versión Dreamcast está ya en las calles niponas, nuestros amigos japoneses disponen de compatibilidad total con la recreativa gracias a la unidad Visual Memory, pero lo mejor de todo es que la conexión al servidor de Capcom para juegos multijugador funciona a la perfección, lo que podría ser muy interesante para cuando «Power Stone 2» llegué a nuestro país... ¡sería una pasada poder corregirle la cara a nuestro vecino del quinto!... virtualmente, se entiende ;)

Nacho



La simpleza es la tónica general de «Power Stone 2», aquí las combinaciones de botones son mínimas...



En algunas fases podremos montarnos en diferentes vehículos para humillar al rival...

Listas de éxitos

Por sistemas

Playstation

1	Gran Turismo 2 — Sony Computer Entertainment
2	Resident Evil 3: Nemesis — Capcom
3	Final Fantasy VIII — Square Soft.

Nintendo 64

1	Donkey Kong 64 — Nintendo
2	Toy Story 2 — Activision
3	The Legend of Zelda — Nintendo

Game Boy Color

1	Pokémon Rojo y Azul — Nintendo
2	Ray Man — Ubi Soft
3	Mr. Nutz — Infogrames

Dreamcast

1	Crazy Taxi — Sega
2	NBA 2K — Sega
3	Soul Calibur — Namco

PC

1	Age of Empires 2 — Microsoft
2	Tomb Raider: The Last Revelation — Eidos
3	TZar — Infinite Loop

Nuestro nº 1

Gran Turismo 2

El mejor juego de coches de Sony renace de las cenizas como el Ave Fénix después del bajón de «Resident Evil 3: Némesis». Parece que conducir cualquier coche de las mejores marcas os tira más que las bellas curvas de la señorita Jill Valantine... ¿Por qué será pillines...?

Por países

E.E.U.U.	1	Everquest: The Ruins of Kurnak • PC — 989 Studios
Japón	1	Yugioh Monster Capsule GB • GBC — Konami
Inglaterra	1	WWF Smackdown • PSX — THQ

Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada

	Juego	Compañía	Plataformas	
1	Gran Turismo 2	Sony Computer Entertainment	PSX	Sube
2	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	Baja
3	Age of Empires 2	Microsoft	PC	Nueva entrada
4	Tomb Raider The Last Revelation	Eidos	PC, PSX, DC	Baja
5	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PSX	Baja
6	Pokémon Rojo y Azul	Nintendo/Game Freaks	GBC	Baja
7	Dino Crisis	Campcom	PSX	Sube
8	Fifa 2000	EA Sports	PC, PSX, GBC	Nueva entrada
9	TZar	Infinite Loop	PC	Nueva entrada
10	Medievil 2	Sony Computer Entertaiment	PSX	Nueva entrada

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

Técnico

Adivinando el futuro

Tengo dos preguntas:
- **¿Habrá «Tekken 4» y «Metal Gear Solid 2» para PlayStation?**
- **¿«Primera División Stars» es superior a «FIFA 2000»?**

Ángel Piñeiro (Pontevedra)

Escuetas preguntas... vamos con ellas.
- Lo dudamos mucho, ya que para innovar algo en el tema, tanto Namco como Konami deben cambiar de plataforma. Aunque nunca se sabe...
- Sinceramente, no es muy difícil ya que «Primera División Stars» es bastante más actual y recoge todas las estrellas de nuestra liga.

Dudas infernales

- **¿Cuándo va a estar a la venta exactamente «Diablo II»?**
- **Tengo un Pentium 166 MHz, 64 megas de RAM... es decir, un ordenador *pelín-cutre*, por lo que querría saber si este título me funcionaría decentemente en mi PC.**
- **¿Saldrá a la venta «Larry VIII» de Sierra Studios?**

Choco (Orense City)

- Con suerte, «Diablo II» estará antes del verano, está previsto que se se comercialice en todo el mundo durante el mes de junio, pero la verdad, es que no nos creemos nada. ¡Cruzamos los dedos!
- Nosotros tenemos una *beta* exclusiva para jugar en internet y los requisitos que necesita son bastante elevados. Así que vete pensando en actualizar tu equipo...
- En principio, no tenemos ninguna noticia referente a su desarrollo ya que, entre otras cosas, su creador salió *malamente* con los responsables de Sierra Studios. De todos modos, los derechos de la saga son suyos.

Sobre PS2

Me gustaría saber si los accesorios de PSX, en especial la Memory Card, son compatibles con la PS2. También quisiera conocer la fecha de comercialización en España de esta consola.

Enrique Ros (Murcia)

La lista oficial que ha dado a conocer a los medios Sony Computer Entertaiment Japón viene a decir que todos los periféricos oficiales de las compañías que trabajaron para PlayStation funcionan a la perfección en los puertos de la nueva consola. Aunque, desgraciadamente, muchos títulos de PS2 piden más bloques libres que los disponibles en la *vieja* Memory Card de nuestra avejentada Playstation. Seguramente desembarcará en nuestro país a finales de septiembre...



Capcom y el PC

Hola, quisiera saber si «Resident Evil 3: Nemesis» y «Resident Evil Code: Veronica» aparecerán en PC. Gracias.

Daniel Téllez (Madrid)

Se ha confirmado que Capcom está trabajando en una versión PC de «Resident Evil 3: Nemesis» a la que le queda bastante. Sobre el «Code: Veronica» aún no se sabe nada, pero no parece extraño que Capcom se saque de la manga algo por sorpresa.

Información clasificada

Tengo una pregunta muy concreta que haceros. ¿De dónde sacáis todos los trucos que publicáis? ¿De Internet?

Daniel Melián (Tenerife)

– Nuestra labor y profesionalidad nos prohibe revelar la procedencia de las valiosas fuentes con las que contamos. Te podemos decir que tenemos varios *topos* en muchas compañías del sector *truqueril* y *videojueguil* que substraen los *cheats* y nos los pasan a muy buen precio... (chiste). De todos modos, ¿cómo crees que justificamos nuestro sueldo? Si fuera tan fácil como llegar y ponerse a jugar sin más, más de uno, y más de dos, estaban haciendo revistas todo el día. ;)

Cuestión de MHz

Quiero comprarme el «Earthworm Jim 3D» pero uno de sus requisitos mínimos es tener un procesador Pentium 166 –yo tengo un 133– con una aceleradora 3dfx de 16 MB:
- **¿Podré jugar en mi ordenador?**
- **¿Debo cambiar de procesador?**

David Pérez (Torrelaguna)

- Jugar, lo que se dice jugar, podrás hacerlo pero otra cosa es que vaya la cosa fluida y que no te dé muchos problemas por ser una CPU menor. Yo me lo pensaría seriamente.
- Es bastante recomendable cambiar de procesador. Cualquiera de Intel o AMD te vendrán como anillo al dedo. Un Pentium II 400 te iría de perlas.

Cosas de casa

¿Qué Game Pad me recomendáis para jugar con «Rayman 2»?

Lourdes Molina (Córdoba)

No nos dices para que plataforma necesitas el Game Pad... si es para Nintendo 64 o Dreamcast te recomendamos los periféricos oficiales, pero como nos *da en la nariz* que tienes un PC, sería una buena opción que te hicieses con cualquier modelo de Microsoft o Logic 3: que dan muy buena relación calidad-precio.

Más Pokémon



¿Van a sacar algún juego de Pokémon para Game Boy Color? De paso, me podríais dar también la dirección de Internet de «Pokémon Stadium»...

Bruno Collado Solana (Santander)

En octubre saldrá «Pokémon Pinball» y a finales del 2001 «Pokémon Oro» y «Pokémon Plata», que acogen a la perfección el modo a todo color de la pequeña de Nintendo. Un buen *link* en castellano está en http://www.nintendo.es/CLUBNINT/N64/POKEST64.htm



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº 8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Cosas para oír, tocar y pisar

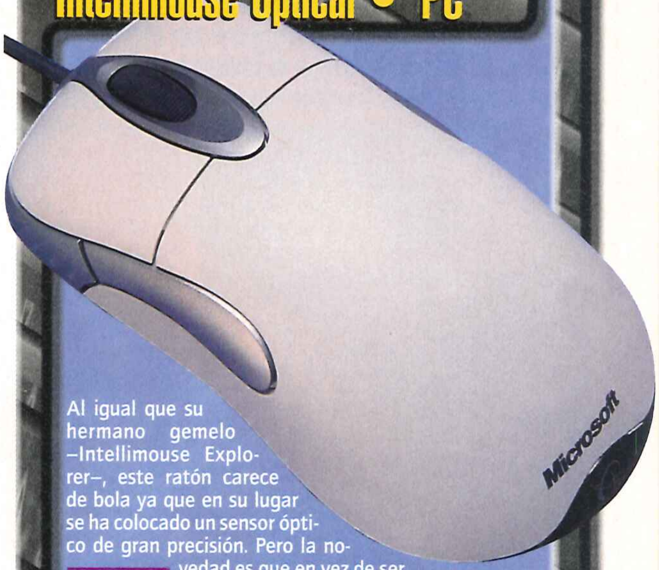
Sujetaos que este mes os traemos unos chulos volantes para que no derrapéis, además de unos futuristas cascos que son *la mar de cómodos*. Pero lo mejor es que los zurdos por fin pueden disfrutar del famoso ratón de Microsoft y que la *play* vuelve a tener uno. Lo dicho, hardware para las orejas, manos y pies.



Volante McLaren • PSX/PC

Acclaim ha apostado fuerte por este volante adquiriendo la licencia de una de las mejores escuderías del mundo. Este volante presenta algunas novedades espectaculares, ya que nos ofrece un freno de mano de gran utilidad. Además incluye una palanca de cambios muy accesible y cercana al volante principalmente diseñada para los juegos de rallies. Tanto la versión PC como PSX poseen efectos de fuerza *–force feedback–* y cuestan 13.990 Ptas y 11.590 respectivamente.

Intellimouse Optical • PC



Al igual que su hermano gemelo –Intellimouse Explorer–, este ratón carece de bola ya que en su lugar se ha colocado un sensor óptico de gran precisión. Pero la novedad es que en vez de ser un ratón ergonómico solo para diestros, este *desplaza punteros* se ha ideado también para zurdos. Eso sí, la sensación que trasmite es que han descuidado la calidad que caracterizó al Intellimouse Explorer, ya que la precisión es mucho menor y su tacto menos fiable. Y eso que cuesta 10.990 ptas.



Screenbeat

El futuro llega de la mano de Logic 3, ya que dentro de poco tiempo todo el mundo andará por ahí con unos cascos de este tipo dado que son mucho más cómodos que los convencionales. Por eso Logic 3 ha querido que los disfrutemos en nuestro PC antes que nadie... con micrófono incorporado y todo. Su precio es de 2.190 ptas. *¿Ná más?*



Samurai • PSX

Es el único ratón disponible en el mercado ya que el fabricado por Sony dejó de distribuirse hace algún tiempo. Por eso Play2Win ha fabricado este aparato indispensable para los juegos de estrategia o aventuras gráficas –que en los últimos años han proliferado en género y número–. El ratón cuesta 1.990 ptas., irrisorio si tenemos en cuenta que la calidad de este *roedor* es bastante aceptable. Tal vez el único defecto que le hemos encontrado es que el puntero va algo más lento... Aún así, no os queda más remedio que comprarlo si queréis disfrutar de ese «Command & Conquer».





Volante Ferrari • PC

La marca italiana de fama mundial ya cuenta con un volante oficial de alta calidad. Robustez y fiabilidad son los adjetivos que avalan a este grandioso aparato que viene acompañado de unos pedales ajustables a todos los tamaños de persona –altos o bajitos–. Pero además ofrece la posibilidad de cambiar las marchas con una palanca tradicional o a través de unas pestañitas colocadas en el volante. Su instalación es muy sencilla, tiene efectos de fuerza y su precio es de 22.990 Ptas.

ChuChu Rocket!

Juega en internet

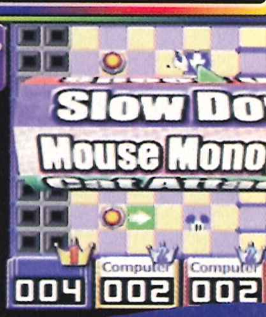
Después de tanto tiempo esperando, el primer juego *on-line* de Dreamcast llega a nuestro país. ¡¡¡Los ratones locos nos invanden!!!



Cuando quede poco tiempo nos avisarán de cuánto le resta al juego...



Los ratones con el número 50 significa que nos suman esa cifra si *los pillamos*.



La ruleta aparece cada vez que vemos a un ratón con el signo ?

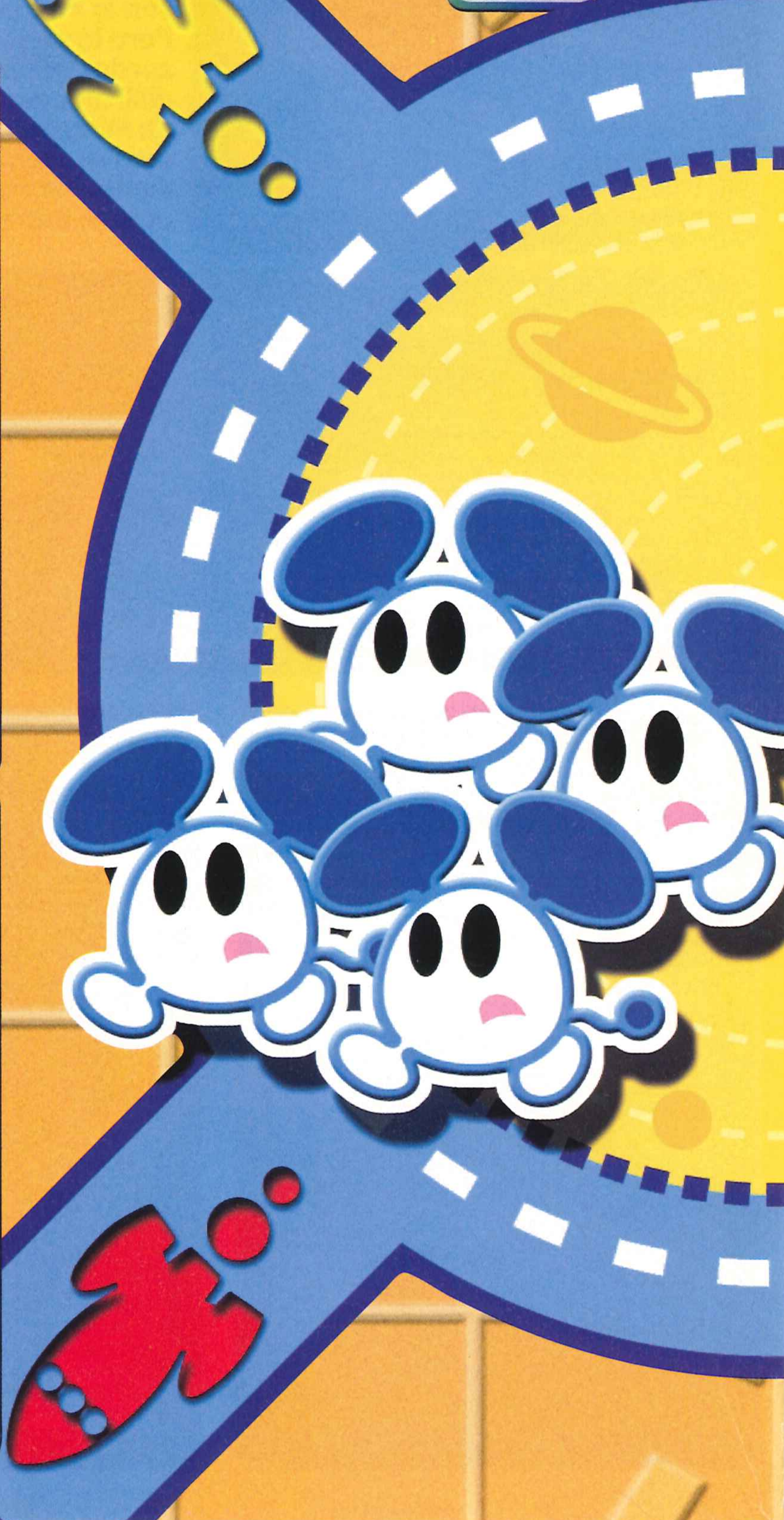
No podía ser de otro modo: tarde o temprano tenía que llegar el primer desarrollo con opciones *on-line* para Dreamcast... y demasiado tiempo ha transcurrido desde que se pusiera a la venta la consolita el pasado 14 de octubre prometiendo de todo.
Para todos los aquellos que no disponemos de un PC y conexión a Internet, la consola de Sega, la verdad, nos ha venido de perilla ya que con poquito dinero hemos podido disfrutar de maravillas exclusivas de poderosos Pentium y similares.
Pero sin duda, lo que faltaba era la posibilidad de ganar al creído de nuestro vecino del quinto en una partidita vía conexión telefónica con el servidor de Sega. Y precisamente ha tenido que ser Sonic Team el que nos brinde la posibilidad de unirnos a toda una comunidad de jugadores en red a través de un lanzamiento que, en un principio, puede parecer poco atractivo pero que cuando es jugado en las primeras partidas se destapa como divertidísimo... ¿o acaso el «Tetris» era una bomba gráfica?



La frase más querida por todos: miles de ratones por la pantalla.

Hemos podido testear durante mucho tiempo «ChuChu Rocket!» en sus dos formas de vida. En modo *off-line*, es decir, contra la máquina o acompañados de algún hermano o familiar querido y conectados a los servidores que Sega está preparando para su lanzamiento.
Sin estar conectado a la red «ChuChu Rocket!» es divertido –ya lo hemos dicho ¿no?– por su elemental desarrollo, muy sencillo de comprender. Además, es un buen comienzo para entrenar y coger la experiencia necesaria que nos permita evitar el ridículo cuando nos conectemos. Además también es posible crear mapas para jugarlos en casa o *subirlos* al web de «ChuChu Rocket!» para que otros usuarios disfruten de nuestro ingenio. Conectados al teléfono la cosa cambia radicalmente y la diversión se desborda a través de una *enCHUCHUscadora* partida de «ChuChu Rocket!».
A conducir ratones a nuestros cohetes y a demostrar que la cantera española es la mejor de toda europa...¡Olé!

Nacho



Qué hay que hacer

El objetivo de «ChuChu Rocket!» es elemental: mediante el uso de flechas tendremos que conducir todos los ratones que aparezcan en pantalla al cohete de nuestro color y tratar de meter a los gatos en los nidos ajenos... Sencillo ¿no?

Tiempo: en las opciones, podremos elegir el tiempo que va a durar la partida en cuestión. Cuanto más tiempo, más ratones en juego y por supuesto, más presión si ganamos...

Ratón: estos simpáticos pequeñines son los ratones y cuantos más tengamos mejor. Hay algunos de carácter especial que hacen girar una ruleta sumando 50 al marcador.

Cohetes: se puede decir que son nuestra casa y debemos dirigir la mayor cantidad de estos simpáticos ratoncitos a este lugar. Hay cuatro colores, ¿cuál te eliges tú amigo?



Mini-Cohetes: estos cohetes nos indican el número de *Rounds* que debemos completar para ganar la partida al completo.

Gatos: nos volverán locos. Si entran en nuestro cohete la armarán gorda ya que nos quitarán un tercio de los ratones conseguidos...

Flecha: con estas flechitas dirigimos a los ratones donde queramos. Si éstos chocan contra una pared siempre se darán media vuelta, así que cuidado...

Ratoneras: de aquí salen en estampida todos los ratones. Conviene tener vigilada la ratonera más cercana a nuestro cohete para tener más posibilidades de ganar.



La cosa se complica cuantos más pasillitos haya en el mapa.



De vez en cuando —si la ruleta lo decide— saldrán ratoncitos ¡a saaaco!

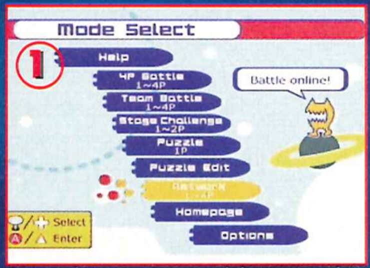


Si no recogemos los ratones, caerán por las tuberías.



Conexión en 10 pasos

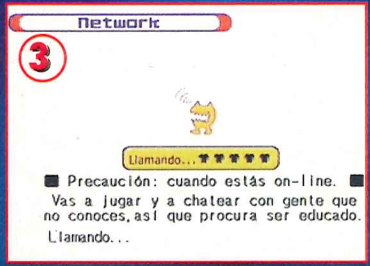
Para conectarnos a «ChuChu Rocket!» no es necesario configurar el módem, ni liarse con *drivers* extraños. El único requisito lo pone nuestra tele, ya que si no es compatible con 60 Hz tendremos que elegir los servidores de 50... ¡Y PUNTO!



Antes de conectarnos debemos revisar que está todo en orden, sobre todo con la línea telefónica. Hecho esto, en la pantalla de selección elegimos *Network* y...



... decidimos el número de jugadores que vamos a echar la partidita a «ChuChu Rocket!». Cuantos más seamos, menos jugadores *extraños* entran en el *game.*



Pulsamos Start y nos saldrá la pantallita de conexión, en la que encontraremos diversos consejos para jugar o convivir con los otros jugadores de «ChuChu Rocket!».



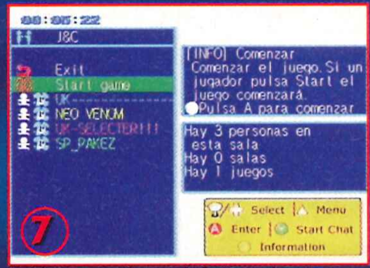
Ya conectados —en la esquina superior izquierda— vemos el tiempo que llevamos enganchados. Ahora es el momento de poner el *nick* que usaremos en el juego.



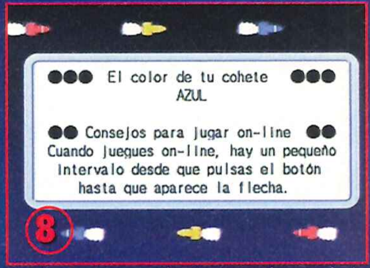
Dentro de los servidores, podremos ver cuántos jugadores están conectados. Con ellos podremos *chatear* o crear un equipo con el que poder jugar.



Decidimos crear un equipo o partida, en la que pondremos el nombre que más nos guste y decidir si hay una contraseña para evitar el acceso a gente desconocida.



Ya dentro podemos informar de cómo será la partida y explicar las reglas de nuestro juego. Para empezar la guerra *ratonil*, sólo debemos pulsar Start.



Hecho esto, nos darán un color y algún que otro consejo mientras se carga la esperada partida en la que demostremos que somos los mejores.



Ya dentro, empezaremos a jugar como si lo hiciéramos en casa, salvo que la sensación es distinta: a nuestro contrario no le vemos. En esta partida, el otro jugador...



... era un *beta-tester* de Sega España que se hacía llamar mOnAr y que, evidentemente, nos ganó... Pero que se espere un mes y verá lo que es bueno... :)

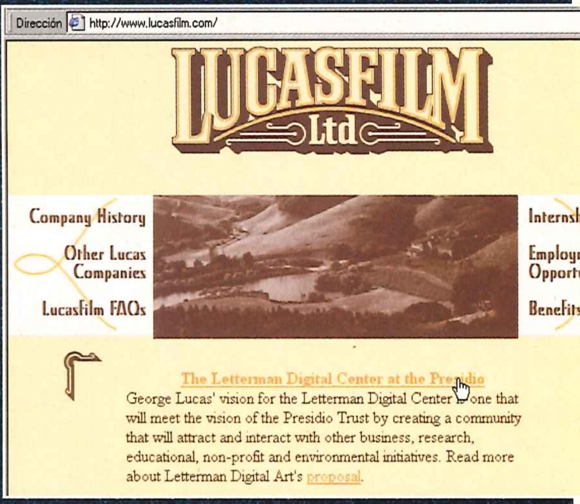


STAR WARS

EPISODIO WEB

ÚNETE A MI URL

Debido al especial Star Wars que llevamos este mes en la revista, Solo Webs recoge la fuerza de las páginas más importantes relacionadas con todo el universo *starworiano*... Siente la fuerza y únete a J&C.



Star Wars es algo más que cuatro películas y un montón de dinero puesto en escena. De la imaginación de George Lucas viven muchísimas personas y otras tantas se emocionan al ver, escuchar o leer cualquier película, banda sonora y artículo de *merchandising*. La fiebre que comenzó el 25 de mayo de 1977 se propaga como la espuma por la red y lo mejor de todo es que muchos se lo toman como si fuera una religión.

Para todos aquellos que queráis estar al día de lo que ocurrió, ocurre y ocurrirá con estas famosas películas o, sencillamente, si vuestro único afán es el conocer un poco más de su creador, las páginas de Sólo Webs este mes os *vendrán como anillo al dedo*... ¡ah! y no nos olvidemos de los videojuegos del genio Lucas, que vienen dispuestos a impresionarnos en los diferentes géneros –pág. 8 de esta misma revista–. Lo dicho, ataros bien el casco a la cabeza y preparáos para entrar con la Rebelión en su lucha contra el Reverso Tenebroso... ¿o ya no era así?





www.theforce.net

Bajo este enigmático nombre –los que sepan inglés se les erizará los pelillos de las piernas– se esconde una de las tantas webs afiliadas al monstruo americano IGN.

Navegando por todos sus *links*, nos hemos encontrado información actualizada... ¡¡DIARIAMENTE!!, lo que habla bastante bien de la calidad de su información. Cabe destacar las fabulosa noticias sobre la producción y rodaje del Episodio II. Rumores sobre quiénes pueden ser los actores/actrices, dónde se llevará a cabo, qué pasará con Anakin y sus amigos. Diferentes foros en los que compartir nuestras opiniones, concursos con regalos de Star Wars y un montón de información que encontraremos con un sólo *click* y sin salir de esta galaxia.



www.lucasarts.com

La URL que nos lleva hasta la página oficial de la división de videojuegos de George Lucas –conocida como Lucas Arts– nos muestra toda la información referente a lanzamientos y presentaciones efectuadas durante el pasado E3 –que acaba de celebrarse en Los Ángeles–. Navegando plácidamente encontraremos diferentes apartados entre los que cabe destacar la magnífica tienda que está abierta a todos los visitantes...

En la sección de productos podemos obtener cualquier información, pantalla y demás sobre muchos de los títulos previstos por Lucas Arts. Pero lo mejor de todo es que nos podremos bajar una *demo* para *testear* las úlrimas novedades y mucho antes de que lleguen –traducidos, eso sí– a nuestro país.



www.starwars.com

El sitio oficial de Star Wars es realmente bueno. Gracias a su condición de oficial, los navegantes encontraremos en interminables apartados infinidad de datos sobre todos los episodios de la saga.

Además, en un pequeño guiño a los *fans*, los huecos de los episodios II y III están vacíos pero con ganas de ser *llenados* con información, imágenes y demás en cuanto haya algo que contar.

Datos tangibles tenemos para dar y tomar: vídeos con los protagonistas, información sobre la creación de las cuatro películas y alguna que otra exclusiva del tipo *compra on-line que se acaba*.

Para los que disfruten viendo *webs*, www.starwars.com dispone de un brillante catálogo de las mejores páginas para *fans* sedientos del poder de Fuerza...

Una página web muy recomendable.

www.lucasfilm.com

Los aficionados al cine en general que no compartan la fiebre Star Wars se pueden dar una vueltecita por esta dirección ya que en ella encontrarán datos e imágenes sobre otras películas y actividades de la compañía de George Lucas. Lo más interesante está, sin duda, en la completa historia que nos revela, año tras año, el devenir de una productora que nació, precisamente, al amparo de colosal éxito de la primera película de la saga.

La web en cuestión no sorprende tanto como las demás *de la casa*, cosa que extraña soberanamente después de comprobar el nivel de información exhibido y el material descargable que poseen. De todos modos, su contenido de texto justifica algún que otro paseito en busca de anécdotas y datos interesantes sobre alguna de las más importantes películas de la historia del cine.

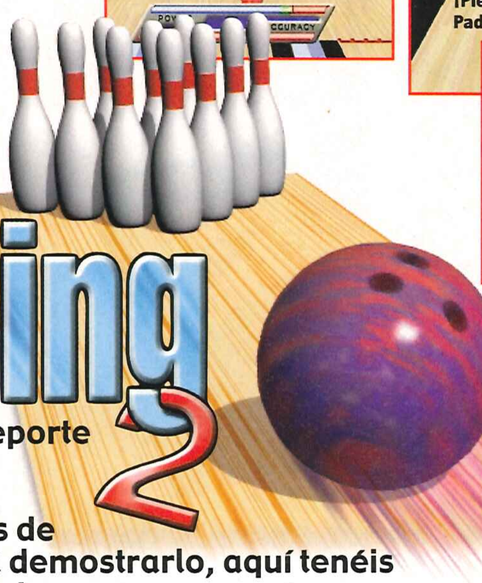


www.jedinet.com

La última página que comentamos en este especial Star Wars de Sólo Webs es afiliada a UGO –otras *de las grandes* en cuestión de comunidades virtuales–.

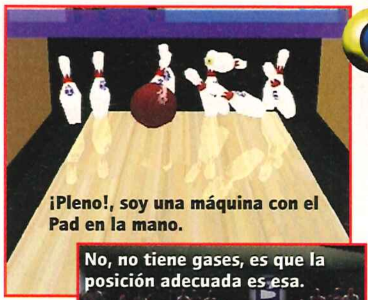
Lo que nos ofrece está página se mueve prioritariamente a lo largo de Reverso Tenebroso, aunque por supuesto se preocupa de la actualidad JEDI. Con un diseño bastante bueno, www.jedinet.com posee una sección multimedia muy, pero que muy buena, ya que encontraremos muchos vídeos, imágenes e incluso sonidos de todas las películas... *Use the force Luke!*

Circuit Pro Bowling 2



Todo lo referente al deporte está ligado con los videojuegos, ya sean cartas, billares, juegos de mesa o bolos... Y para demostrarlo, aquí tenéis un buen botón de muestra.


Podemos editar nuestro jugador, ¡qué pasada!


¡Pleno!, soy una máquina con el Pad en la mano.


No, no tiene gases, es que la posición adecuada es esa.


Gafas MC Kaene es uno de los mejores especialistas.

De todos es conocido este divertido y técnico juego aunque en nuestro país no se ha tomado nunca tan en serio como en otras regiones del mundo que se dedican a practicarlo como si en ello les fuera la vida.

Las reglas de este sensacional deporte son bien sencillas: debemos tirar el mayor número de bolos en cada jugada, bonificándonos con un pleno si conseguimos derribarlos todos con la primera de las dos bolas que tendremos a nuestra disposición en cada turno.

Aunque pueda parecer sencillo no lo es, ya que los bolos se colocan a unos 25 metros del lugar en el que debemos lanzar la bola. Si sumamos a esto que la superficie es muy deslizante y que el peso de la canica está entre los 4,5 y los 7,258 Kg., la dificultad para los principiantes como nosotros se convierte en muy elevada. Pero con títulos como este en nuestro cajón, podemos practicar todo lo que queramos para no quedar en evidencia ante todos en la bolera.

El juego de PlayStation brilla por su sencillez, ya que tan solo nos pedirá elegir el efecto del tiro y pulsar el botón en el momento que el medidor de la barra se encuentra en la zona verde.

Por lo demás, cuenta con varias boleras distintas y un editor de jugadores muy curioso.

Gustavo


El tanteo puede parecer complicado, pero una vez aprendido no se olvida.


El aspecto de las pistas varía según el estado americano en el que juguemos. ¡Qué horterada!


¡Pobrecitos! tan colocaditos y dentro de unos seguntos irán todos al foso.


Los expertos dicen que la posición del cuerpo es fundamental...


Las barras inferiores nos indican la fuerza y precisión del tiro.

Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

19ª/38ª JORNADA 9/01 y 21/05

Real Madrid - Valladolid
Numancia - Betis
Athletic - Alavés
Deportivo - Espanyol
Málaga - Racing
Valencia - Zaragoza
Barcelona - Celta
Oviedo - Real Sociedad
Sevilla - Rayo
Mallorca – Atlético

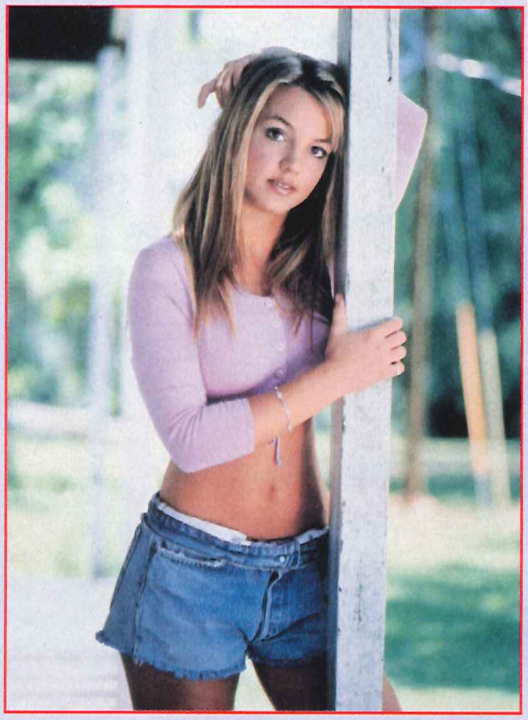
Virtual Skipper





Hacía mucho tiempo que no veíamos un juego de veleros desde el legendario «Sailing» de Spectrum, pero parece que Ubi Soft se ha tirado a la piscina y nos regala un divertido desarrollo solo apto para amantes del tema. El juego dispone de cuatro categorías distintas de embarcaciones y varias opciones de juego: regatas, navegación libre por los inmensos mares del mundo o seguir rutas predefinidas.

El regreso discográfico de Britney Spears



Con la edición del álbum «Oops... I did it again», el ombligo de Britney Spears vuelve a asomar en las televisiones de medio mundo. Ya arrasó con su álbum de debú –número uno en las listas de ventas de más de una veintena de países, según su compañía discográfica–, y el fenómeno mediático se repite.

La cantante norteamericana ha conseguido sin despeinarse –igual que otras colegas más o menos de la misma generación como Jennifer Lopez, Mariah Carey o Christina Aguilera– el más difícil todavía: encandila por igual a adolescentes masculinos y femeninos (ellos sueñan con ella, ellas en ser como ella).

Descarada sin romper tabúes, independiente pero no tanto, enseñando lo justo para no asustar, interpretando canciones que en el peor de los casos no incomodan, de imagen juguetona; la Spears ya es uno de los iconos amables de esa juventud sana que tan bien adorna, en forma de póster, las paredes de las habitaciones de los adolescentes de medio mundo.

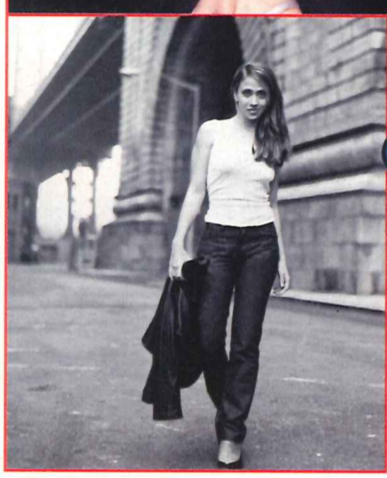


M2M, mucho más depués de "Pokémon"



Si no hubiera sido por el éxito internacional de la canción "Don´t say you love me", incluido en la banda sonora de «Pokémon», probablemente M2M no hubiera conocido el dulce sabor de la fama. ¿Dos adolescentes noruegas haciendo música? ¿Demasiado exótico para ser número uno en las listas de medio mundo? Tal vez, pero estas dos amigas inseparables, Marit Larsen y Marion Raven, lo han conseguido. Y ahora, después del empujón «Pokémon», ¿qué? Pues más y para empezar «Shades of Purple», un disco de trece canciones que se abre, no podía ser de otra forma, con el "Don´t say you love me".





Noelia, poderes desgarrados

Desde Puerto Rico llega Noelia con poderosas razones para llenar páginas de revistas, y desgarradas canciones de amor adornadas de pop internacional. Con esa imagen de mujer latina de rompe y rasga que tanto gusta en Hollywood, la cantante inicia su aventura europea después de haber convencido a sus compatriotas.



El rugido de la pantera

En pocas ocasiones una banda ha elegido tan bien su nombre como el de ese grupo de animales que responden por Pantera. Originarios de Texas (tierra de tipos duros, nos han dicho siempre en las películas del Oeste) su visceral forma de entender el hard rock ha rugido de nuevo, y «Reinventing the steel» ya está atronando en los CDs de los más rockeros. ¡Salud!, y ya sabes: si no lo escuchas con cascos, tendrás broncas en casa.

Gloria Estefan, la voz de la música cubana en Miami



Gloria Estefan (y su marido, más o menos en la sombra) es por méritos propios la voz de la música cubana en Miami, o al menos su cara más conocida e internacional. Los sonidos tradicionales de la isla caribeña han sido tamizados por la cultura pop estadounidense, y la mezcla ha aupado a la intérprete a la categoría de crossover, esos artistas cuyas canciones son consumidas por gentes que no forman parte de su "público natural" y venden cifras millonarias de discos; «Alma caribeña», su nuevo trabajo discográfico, ya suena, para probarlo, en las emisoras de medio mundo.



Amaral, canción de autor y pop

Amaral ya cuenta en el mercado discográfico con su segunda entrega, «Una pequeña parte del mundo», una colección de temas compuestos, en su mayor parte, por Eva junto a su inseparable Juan Aguirre. Dotada de una fuerza y una capacidad de comunicación sobre el escenario desconocidas en la música española, la aragonesa ha sabido trasladar con personalidad la canción de autor al mundo del pop, inspirándose en ejemplos femeninos habituales allende nuestras fronteras (llámense, en su diversidad, PJ Harvey, Björk o Aterciopelados), pero escasos en este país (atento sólo a los modelos de chica al frente de grupo pop, cantante desgarrada para adultos, sexy florero decorativo ligero de ropa, o dúo de voces equilibradas apto para todos los públicos).



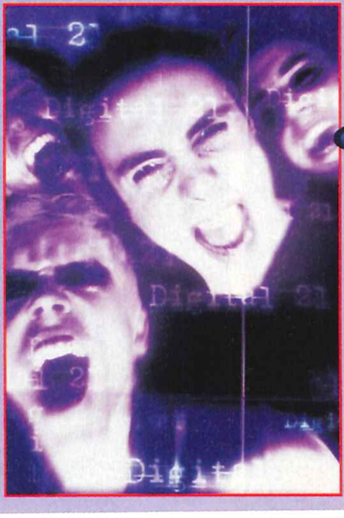
Mikel Erentxun, nuevas canciones

Mikel Erentxun, el cincuenta por ciento de Duncan Dhu, ha retomado su carrera en solitario con un puñado de canciones más cerca de la onda americana que de la británica que caracterizó sus anteriores álbumes, pero, como siempre, construidas en torno a melodías bonitas y estribillos pegadizos que se quedan a la primera escucha.



Digital 21, pop electrónico desde Andalucía

Bakaladeros del mundo, no os dejéis engañar por Digital 21, aunque hayáis oído por ahí que sus mezclas y loops electrónicos hacen mover los pies irresistiblemente. Es verdad lo anterior, pero también lo es que sus melodías son como las del pop de siempre, y que sus hipnóticos sonidos van más allá que cualquier repetitivo soniquete rítmico. El pop electrónico de Digital 21 es originario de Andalucía, pero igual podía haber nacido en Londres, Nueva York o Berlín.



Breves

La biografía de Judas Priest al cine

Está a punto de comenzar el rodaje de la película «Metal God», basada en la biografía de uno de los grupos más influyentes de la historia del rock duro Judas Priest. El director es Stephen Herek, y entre sus actores protagonistas se encuentran Mark Wahlberg y Jennifer Aston.

El Rock, una música peligrosa

Un informe de la policía de Tarragona recomendaba que no se celebrara el festival de ska Dr Martens (finalmente se suspendió) porque podrían producirse problemas de orden público. Por su parte, el alcalde de Plasencia (Cáceres) ha roto un contrato que había firmado su Ayuntamiento con Dover porque su celebración hubiera aumentado el consumo de drogas entre la juventud de su pueblo. Malos tiempos para la lírica: algunos no se han enterado todavía de que los peligrosos son ellos y no el rock.

Festimad, suspendido porque las figuras piden mucho dinero

Festimad, uno de los festivales más emblemáticos (allí, por ejemplo, Dover recibió el espaldarazo definitivo del público), no se celebrará este año y se aplaza hasta el 2001. ¿Las causas? Las figuras y estrellas que podrían encabezar el cartel de actuaciones pedían demasiado dinero. Así que, a la fuerza ahorcan, los organizadores han decidido que en el 2001 no apostarán por la comercialidad, sino por la calidad y los grupos creativos. Después de la tremenda tromba de agua y viento que asoló el Espárrago, parece que este año los grandes festivales se están encontrando con más problemas de los previstos.

Crece la piratería musical en España

Compañías discográficas, artistas y compositores están muy preocupados por el aumento de la piratería musical en España. Según la SGAE (Sociedad General deAutores y Editores), por culpa de este fenómeno, uno y otros perdieron el año pasado en torno a los 7.500 millones de pesetas. Además, la mitad de la música ilegal se genera en Madrid, para consumo propio o para exportarla al resto del país.

El cartel del Doctor Music Festival

El Doctor Music Festival vuelve del 21 al 23 de julio, en esta ocasión a tierras asturianas de La Llanera. Entre los participantes, nombres como los de Beck, Chumbawamba, Pet Shop Boys, Rollins Band, Molotov, Paul Weller, Boodhound Gang, Lou Reed, Letfield, Dream Theater, Dover o M-Clan.

La princesa Mononoke







Guerras en el Japón antiguo

La princesa Mononoke es una de las películas más taquilleras hasta el momento de la historia del cine en Japón, sólo «Titanic» ha logrado superar sus 150 millones de recaudación; por eso extraña que haya tardado casi tres años en estrenarse en España, pese a que nuestro país es un ávido consumidor de la animación nipona (desde la ya añeja «Heidi» de televisión que tantas lágrimas hizo derramar a las actuales generaciones de padres, pasando por los cómics subidos de tono, o la reciente fiebre «Pokémon»). Misterios de la industria cinematográfica.



«La princesa Mononoke» basa su argumento en un asunto que hará las delicias de los apologistas con un poco de imaginación: la guerra entre los dioses del bosque y los seres humanos. En el mundo de esta película todas las fuerzas de la naturaleza tienen sentimientos, se relacionan entre sí. Como está ambientada en el Japón antiguo, el espectador es trasladado a un mundo mitológico de héroes y magia donde pelean bravos guerreros samurais, los dioses tienen emociones humanas y las maldiciones mágicas son el pan nuestro de cada día (por ejemplo, la que ha caído sobre el *prota* Ashitaka, que le llevará a recorrer un largo camino para evitar que su cicatriz del brazo siga creciendo, a participar en grandes batallas, y a conocer a la princesa Mononoke, una hermosa joven que fue criada por lobos y que odia a la humanidad).

Dirigida por Hayao Miyazaki, La princesa Mononoke» tardó tres años en realizarse. Fue la primera vez que su autor se atrevía a utilizar el ordenador para crear imágenes y por eso, aproximadamente el noventa por ciento del total de la película está hecho a mano (no olvides que su proceso de producción se remonta a mediados de los noventa). No es difícil imaginar el enorme trabajo que supuso a los dibujantes, no solamente para dar forma a los personajes, sino para crear los fondos donde se desarrolla la acción (mucho más trabajados que la media del cine japonés de animación).

Los personakes son sorpredentes y pintorescos. El Dios Ciervo y el Dios Demonio; tribus como la de los emishi o clanes guerreros como el de los tatara, fundidores de hierro que asolan los bosques; Ashitaka y su fantástico alce rojo llamado Yakul, siempre fiel al amo; Okkotonushi, el último Dios Jabalí; Kodama, los espíritus de los bosques; la princesa Mononoke y su madre adoptiva, la Diosa Loba Moro...

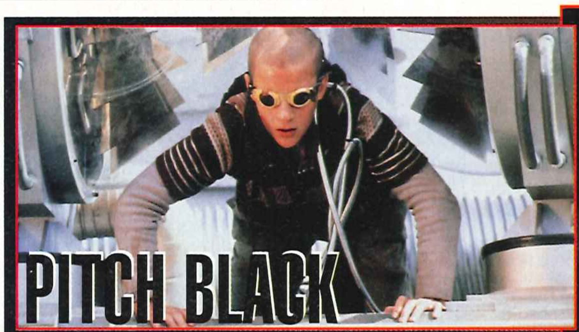
Valores como la solidaridad, el pacifismo, la convivencia, la valentía, el amor, la amistad, la igualdad entre hombres y mujeres, o las relaciones del ser humano con la naturaleza están presentes en esta epopeya japonesa llamada «La princesa Mononoke».

El Informador

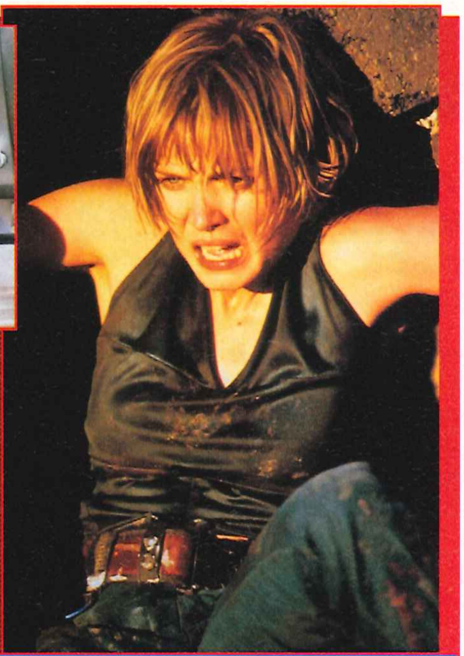
Manipulaciones en la bolsa



El Informador» llega en el momento oportuno ahora que se habla tanto de "chiringuitos financieros", especuladores bursátiles y demás parafernalia propia de los mercados de valores. Ahora todo españolito mayor de 18 años ha metido su dinerillo en la Bolsa y siente un escalofrío cada vez que oye la palabra crisis. Por eso, «El Informador» tiene publicidad garantizada en las páginas de todos los periódicos y, lo que es mejor, sin pagar un duro; su historia es la de unos jóvenes capaces de hacer cualquier cosa con tal de ganar dinero, aunque sea a costa de los inversores a quienes asesoran. No sería de extrañar que más de uno y más de dos se sientan identificado con los personajes protagonistas cuando vayan al cine a ver sus andanzas.



TERROR EN LA OSCURIDAD



En el cine, cuando una nave espacial se avería y se ve obligada a posarse en un planeta desconocido, el peligro acecha a los protagonistas. Es una regla de obligado cumplimiento; como que el asesino no es el sospechoso en los *thrillers*, que el caballo del malo galopa más lento que el del bueno en la escena final de los *westerns*, o que en las *pelis* de terror, la pareja de adolescentes que practica el sexo morirá durante o después del acto. «Pitch Black», película que ha obtenido excelentes recaudaciones en Estados Unidos, no es una excepción a la primera de las reglas citadas. El inhóspito planeta donde se ve obligada a aterrizar la nave espacial se queda totalmente a oscuras cada 22 años y de su interior salen unos peligrosos seres dispuestos a zamparse a cualquier bicho viviente que se cruce en su camino, especialmente si es un ser humano. Un preso extremadamente peligroso con un implante en el cerebro que le permite ver en la más negra noche, una heroína y un cazador de recompensas completan la lista de elementos pensados por el realizador David Twohy para dar acción, tensión, miedo y suspense a este largometraje de ciencia-ficción protagonizado por Radha Mitchell, Vin Diesel y Cole Hauser.







Gigoló (Deuce Bigalow)

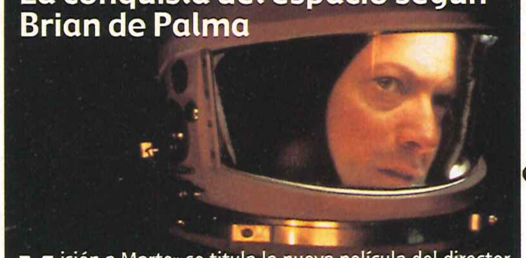
Un viejo sueño masculino

El viejo y machista sueño masculino de cobrar por servir a una mujer se hace realidad en «Gigolo (Deuce Bigalow)»: las necesidades económicas, un buen puñado de enredos y equivocaciones y las casualidades de la vida convierten al protagonista de la película en un gigolo. ¿Las consecuencias? Una comedia disparatada y alocada de lujo, señoras que quitan el hipo y desmadres protagonizada por Rob Schenider y dirigida por Mike Mitchell.

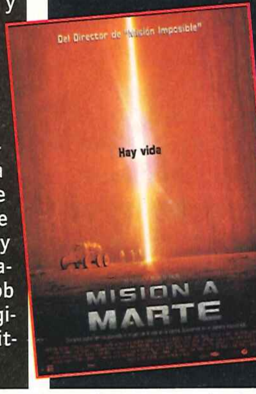


Misión a Marte

La conquista del espacio según Brian de Palma

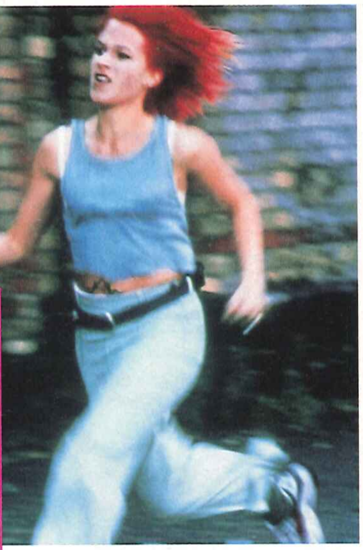


Misión a Marte» se titula la nueva película del director Brian de Palma. Largometraje de astronautas, misterio y ciencia-ficción; ya desde su estreno en Estados Unidos está rodeado de polémica. Para algunos, sus espectaculares efectos especiales están desaprovechados, otros opinan que son alucinantes; para unos, la *peli* es demasiado larga, a otros se les hace corta (de hecho, las malas lenguas dicen que en el último momento se recortaron cuarenta minutos); los críticos en general hablan de filme fallido, los espectadores norteamericanos llenaron las salas cuando se estrenó... Si a esto añadimos que el rodaje ha sido un auténtico "culebrón" que daría para cientos de capítulos en un serial televisivo (cambio de actores repentino, espionaje entre estudios, negativas de la NASA a aportar información...), está claro que vamos a ver dos películas: la auténtica «Misión a Marte» en las salas cinematográficas, y la "adosada" que ya han empezado a contarnos los medios de comunicación mucho antes de su estreno.



Corre Lola, corre

Una película agotadora



Corre Lola, corre» ha resultado ser una película agotadora. Dirigida por Tom Tykwer y protagonizada por una Franka Potente que se ha convertido en una de las más recientes sensaciones del cine europeo; su argumento e imágenes parecen ser una invitación a que el espectador abandone para siempre el ejercicio físico y se dedique a la vida contemplativa. Resulta que la Potente se pasa toda la *peli* galopando contra reloj por las calles de Berlín: tiene veinte minutos para conseguir nada más y nada menos que cien mil marcos. La consecuencia es que a la salida del cine, el espectador no sólo ha pagado una entrada y visto una película, sino que jura y perjura que nunca se apuntará a una maratón popular.



Textos: Santiago Erice

Noticias

Más sobre el Capitán Trueno

Juanma Bajo Ulloa está teniendo más dificultades de las previstas para encontrar a los protagonistas de su adaptación cinematográfica de «El Capitán Trueno». Al parecer chicos y chicas guapas abundan en el cine español, pero un cachas para encarnar a Goliat no tanto.

Con «Gladiator» vuelve el cine de romanos

Quienes, después de ver la tele en Semana Santa, se hayan quedado con las ganas de ver *pelis* de romanos, podrán saciarlas asistiendo al cine a partir del 19 de mayo; ese día se estrena «Gladiator», un "peplum" dirigido por Ridley Scott con circo, emperadores, magnos decorados y decenas de miles de extras utilizados para las escenas de masas.

¿Angelina Jolie da el tipo de Lara Croft?

El debate se acalora según se van conociendo detalles sobre la película que dirigirá Simon West basada en el videojuego «Tom Raider». ¿Da Angelina Jolie el tipo de Lara Croft? ¿Son sus medidas las adecuadas? Más vale no entrar en el debate porque los partidarios y detractores de la actriz ganadora del Oscar por su papel en «Inocencia interrumpida» son más apasionados que los hooligans en un Madrid-Barsa, pero ¿tú qué opinas?

La ropa interior de Julia Roberts

Al parecer, la auténtica Erin Brockovich está encantada con la interpretación que de su vida ha hecho la actriz Julia Roberts en la película del mismo título. No podía ser de otra forma: es la heroína, seguro que ha cobrado muchos dólares a Hollywood por su historia real y su fama ha llegado al último rincón del planeta. Ingenuamente, sin embargo, ha realizado declaraciones a la prensa extrañándose por la ropa interior que con tanta alegría enseña, a su juicio, la Roberts en el filme. ¿Exigencias del guión?

Juegos & Cía. Sortea



10 AGENDAS «ERIN BROCKOVICH»

Bases en la pág.82

Las páginas del Lector

Otro mes, esta sección muestra lo que más os gusta: DIBUJAR. Lara Croft, la hormiga Flick y la piratería son los temas del mes... ¿con qué nos sorprenderéis el mes que viene?

Maestros del pincel



Maria Cristina (Murcia)

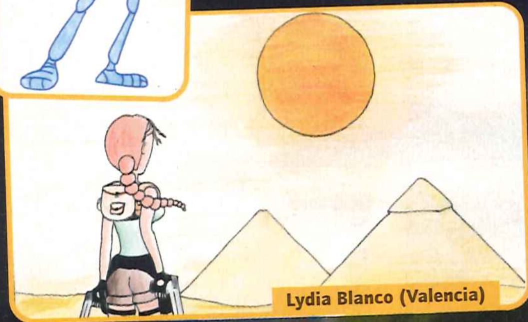
Si al final íbamos a tener razón y todo. De nuevo este mes, nos hemos visto inundados por un montón de dibujos de gran calidad. Lara Croft no podía faltar en la colección de este mes y ha tenido que ser Lydia Blanco de Valencia la que ha mostrado de mejor forma la vida de la chica Eidos en sus aventuras con una preciosa puesta de sol y una instantánea en la que vemos a Lara Croft comentar lo mucho que le gusta leer Juegos & Cía cuando descansa entre disparo y disparo...

El señor Jonathan de Madrid, ha dibujado una personalidad escondida de nuestra Larita que por lo visto, le va bastante la moda *retro*.

Otra chica se ha decido a dibujar a la graciosa hormiga Flick posando de forma muy graciosa y simpática. Maria Cristina tenía que estar muy feliz el día que lo dibujó.

Para terminar, os mostramos una tira cómica de un lector anónimo que levanta la voz ante los piratas... ya que copiar es DELITO.

Para el mes que viene, seguimos esperando todos vuestros dibujos...



Lydia Blanco (Valencia)



Jonathan (Madrid)

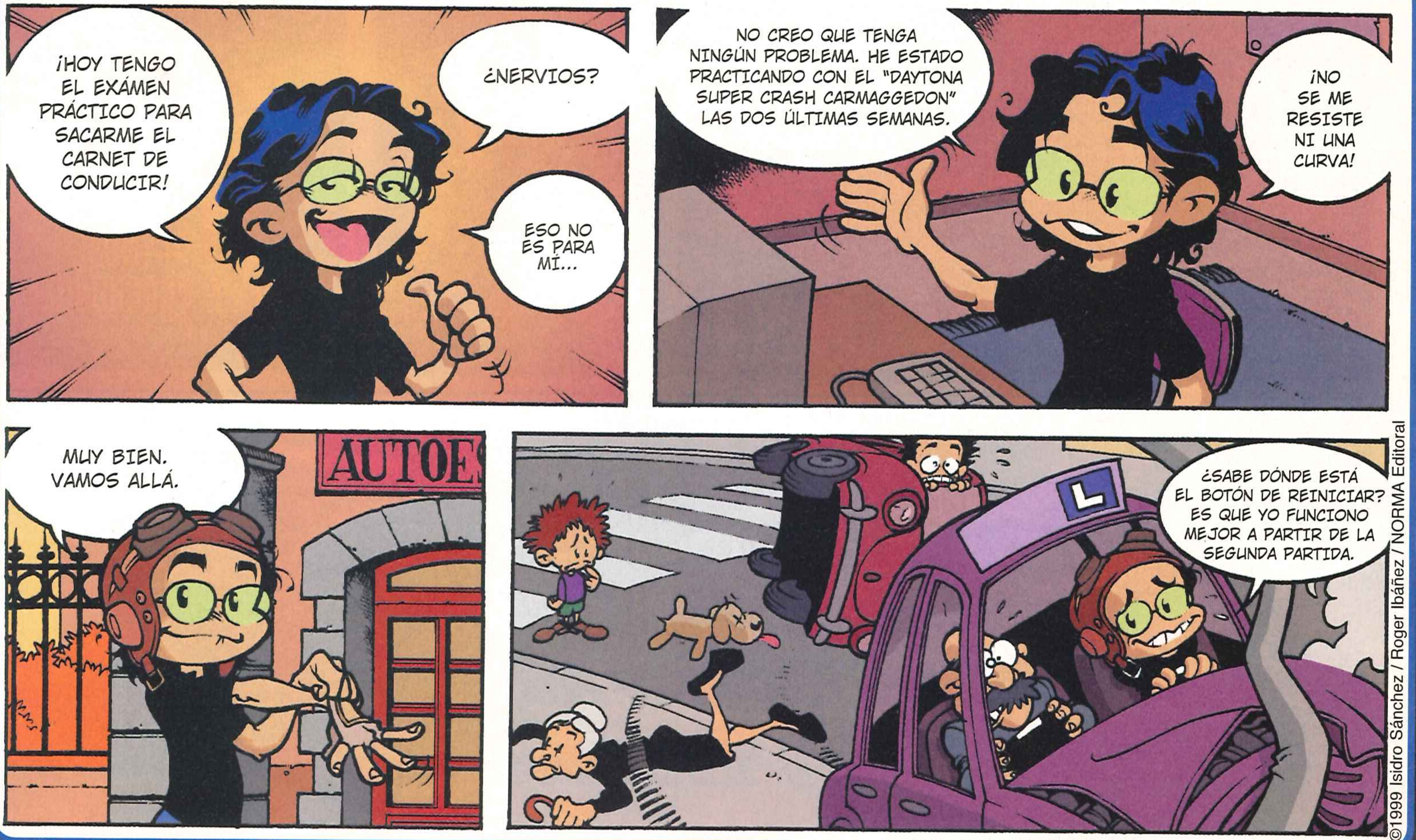
Lydia Blanco (Valencia)





JOY Y STICK

Isidro+Roger



Cómete el mundo con la nueva Memory Pan





Sony y Bimbo han llegado a un acuerdo para lanzar al mercado una nueva tarjeta que revolucionará el mercado de los videojuegos. Memoy Pan es su nombre y Special Bimbo Edition será el reclamo publicitario que se utilizará para comercializarse. Entre sus cualidades más destacadas y originales se encuentra la posibilidad de tueste: al cabo de trece horas de juego veréis como la Memory Pan comienza a ennegrecerse hasta coger ese punto de horneo que tanto gusta por las mañanas. Pero si además queremos darle un toque de sabor, con salvar cualquier juego podremos comprobar que no todos los juegos saben igual. Esta tarjeta podréis encontrarla en todos los supermercado, en la sección de alimentación en económicas bolsas de 30 unidades.
Recomendamos jugar siempre en la cocina, para evitar conflictos con las madres por causa de las migas derramadas y por comodidad, ya que de esta forma tendremos la mermelada más a mano. También recomendamos no dejar la consola encendida con este periférico dentro, ya que si no estamos muy pendientes podría quemarse.

Los justicieros de Juegos & Cía.

Adorada Juegos & Cía:
Que sepáis que me encanta vuestra revista por tres razones...
La primera es el formato que tiene. Me encanta como va distribuida toda la información.
La segunda es la imparcialidad con la que presentáis los juegos en todos los números, dando la misma importancia a todas las plataformas, compañías, juegos y géneros.
La tercera razón son los reportajes. Me gustan todos, desde el primero al último y, en especial, los de Gustavo por su soltura, naturalidad e información detallada del juego o consola. ¿Queréis un consejo? Hacedlos mayores: ya que es mejor menos y más, que mucho y malo, aunque en vuestro caso, es mucho y un pelín mejorable.
Sin más me despido: Un abrazo a todos y no cambiéis... demasiado.

Germán



Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice, Daniel Turienzo

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47
Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00
Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

Más chulo que un 8

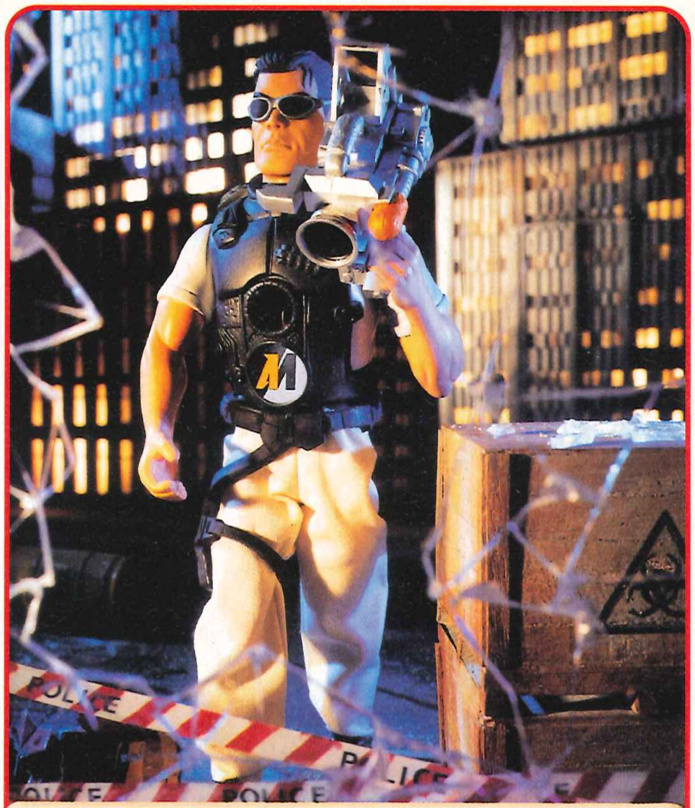
Los Madelman han dado paso a un señor cachas y con muchas personalidades. Ese señor, tiene de nombre Action Man y he aquí diferentes visiones de su vida cotidiana...

Importante: Al comprar cualquier juguete de la serie Action Man, estás dedicando un tanto por ciento del dinero a la ONG Acnur para los más necesitados...

Piloto de Acero

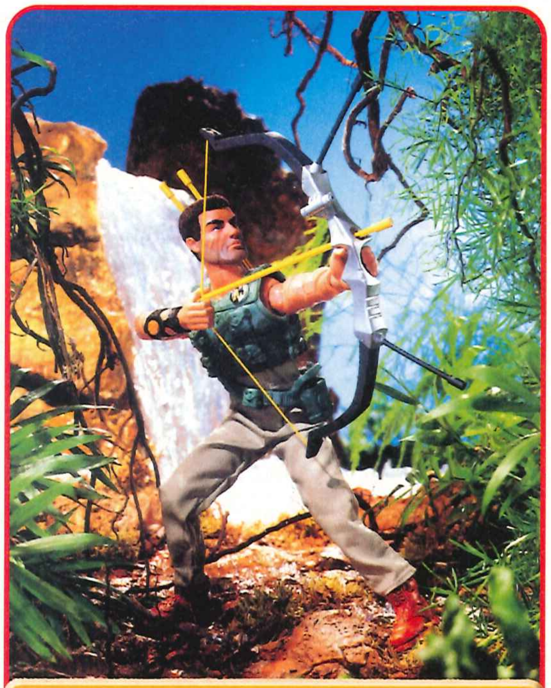
El mejor accesorio para ser más chulo que un 8 o el más chulo del lugar –según se vea– es hacernos con este Action Man Piloto de Acero. Cuenta con todo el equipamiento para las misiones aéreas y se puede compatibilizar con muchos de los vehículos disponibles en la completa serie de Action Man. Está completamente articulado y viste una camiseta marca *Pectorales* y un pantalón beige de diseño. Todo esto por un precio ridículo: sólo 1.820 ptas. en cualquier gran almacén o juguetería planetaria...





Camera Mission

Esta versión de Action Man es muy especial ya que además de poder recrear toda una misión de espías tomaremos instantáneas de verdad gracias al carrete de 12 fotos incluido en el interior.
La ventanita para mirar es la cámara mientras que el objetivo está en el pecho de Action Man. Para hacer la foto, sólo hay que apretar el botón que se encuentra en la espalda. Los carretes son normales, así que no debemos preocuparnos por comprar cuando se acaben. El precio es de 6.742 ptas. con carrete y todo... que se dice pronto.



Arquero

Este Action Man es la versión especial para los hinchas del Atlético de Madrid. Su cara pintada, su arco y sus flechas y esa pose de arquero (como Kiko) le hacen merecer ese honor. Con él, además de abrazarlo en los partidos del *Atlieti* para que nos dé suerte, podremos jugar con todos sus elementos en nuestra habitación o en cualquier otro lugar que parezca una jungla.
El precio es de 3.041 ptas. ¡Atleeeeetiiiiii!

Turbo 4X4

¿A quién no le gustaría sacar de paseo a su Action Man en un *pedacho* de 4x4 como el de la imágen? El Turbo 4x4 es un elemento genial para que Action Man desempeñe las misiones a la perfección ya que si lo combinamos con la moto de abajo, podremos crear auténticas persecuciones entre Action Man y el Dr. X... Qué guay, ¿no? Pero lo mejor de todo es que podremos poner cualquier muñeco de la serie Action Man dentro. 8.520 ptas. es su precio y está disponible en cualquier tienda...





Dr. X Chopper

El archienemigo de Action Man es el Dr. X, un ser malo desde que nació y que tiene, además de una moto *chanchi*, una pasión desenfrenada por el Real Madrid y si no, observad el bonito casco de Vikingo que porta. En sus ratos libres es mecánico, prueba de ello es la llave inglesa que tiene en su mano derecha. Este juguete es una gran opción ya que su precio es de 4.868 ptas. Sin figura.

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

1 Volante Top Drive 426 para PSX

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Juegos y camisetas "Devil Inside" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Wizzard Pinball Controller

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Juegos "Pro-Pinball Fantastic Journey" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



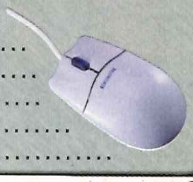
5 "Thrustmaster Rage 3D" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



4 "Kensington Mouse in a Box Scroll"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



6 Mochilitas "Atari"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



10 Tazones "Grandia"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



25 Posters "Vandal Heart II"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



10 Agendas "Erin Brockobich"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es: ....
.... Plataforma: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....



GANDORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE ABRIL:

Album Lupo Alberto •Rubén Gómez Suárez (A Coruña) •Jordi Núñez Ruiz (Barcelona) •Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipuzcoa) •Mª Luisa Moreno Ríos (Las Palmas) •Mercedes Moreno Nieto (Madrid) •Miguel Ángel Muñoz Polo (Madrid) •Andrés Renedo Martínez (Madrid) •Almudena Hipólito Moreno (Madrid) •Sergio Rafael Simón (Tarragona) •Luis Cuartero Ondiviela (Zaragoza) •**Camiseta "Fox Sports"** •Estíbaliz Oña González (Álava) •José Abel Galera Martínez (Almería) •Luis Flor Bemat (Castellón) •Ánder Pérez Gutiérrez (Guipuzcoa) •Javier Castro Sánchez Bermejo (Madrid) •Alejandro Ortíz Prieto (Málaga) •Mario Gómez Comesaña (Pontevedra) •Sergio García González (Sevilla) •José Ángel Nadal Lordá (Valencia) •Víctor Álvarez Martín (Valladolid) •**Decoramonitor "Gabriel Knight 3"** •Manuel Molero Rodríguez (Alicante) •Pedro Hernández Domínguez (Badajoz) •Luis Bravo Rodríguez (Badajoz) •Antonio Vela Díaz-Ambrona (Badajoz) •Sebastián Corao González (Barcelona) •Pedro Maza Gallego (Barcelona) •Jordi Núñez Ruiz (Barcelona) •Jesús Pérez Téllez (Cádiz) •FºDaniel Nieto Aguileza (Córdoba) •Manuel VAllejos Fernández (Jaén) •Jairo Robledo Rodríguez (La Rioja) •Rafael Villanueva Ruano (Las Palmas) •Pedro Luis Fernández Batista (Madrid) •Rubén Ruiz pavón (Madrid) •Luis Antonio Quispe canales (Madrid) •M.Ángel Nieto Domínguez (Madrid) •Oscar Moratinos Valverde (Madrid) •Saturnino Muñoz Merino (Madrid) •Héctor Meléndez (Madrid) •Juan José Silla Pérez (Madrid) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Diego Jiménez López (Murcia) •David Rodríguez Campelo (Pontevedra) •Gonzalo García Martín (Teruel) •Nicolás Contreras Salvador (Valencia) •José Ángel Nadal Jordá (Valencia) •Sergio López Álvarez (Valladolid) •Alazne Sáez Hernández (Vizcaya) •Luis Miguel Cuartero (Zaragoza) •Miguel Buenafé Romea (Zaragoza) •**Figura Transformable "Beast Wars"** •Nicolás Gracía Pérez (Alicante) •Luis M. Bravo Rodríguez (Badajoz) •Carlos Iserte Moix (Barcelona) •José Antonio Rodríguez Calzada (Cantabria) •Diego Pérez Ortega (Jaén) •Mª Luisa Moreno Ríos (Las Palmas) •Natalia Guijarro Brasseur (Madrid) •Víctor Pérez Gigorro (Madrid) •José Luis Sánchez Aparicio (Madrid) •Alberto Merino Alonso (Madrid) •Jonathan Lara Cornejo (Madrid) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Luis Miguel Aragón Moreno (Toledo) •Salva Soria Silla (Valencia) •Víctor del Barrio Sánchez (Zamora) •**Juego "Los Sims" para PC** •Jaume Jové Gras (Lleida) •David Sánchez Silveira (Madrid) •Olga Guerra Pastor (Madrid) •Antonio M. Chilet Morales (Valencia) •Carlos González Uri (Valencia) •**Juego "Primera División Stars" para PC** •Luis Garrido Pontiveros (Jaén) •José Miguel Mota Martínez (Albacete) •Antonio Jesús Jiménez Navas (Cádiz) •Ruth Álvarez García (Cantabria) •Virginia Justicia Cavanillas (Madrid) •Carolina Español Codina (Madrid) •Víctor Pastor Pérez (Madrid) •Juán José Gallardo Canaveras (Madrid) •Mª Carmen Candela Hortelano (Murcia) •Adrián Fabra Duarte (Valencia) •**Pad Thrustmaster Phather para PC** •Pepe Martínez del Campo (Cuenca) •Moisés Rastrojo Feria (Huelva) •César Santos Cenzual (Madrid) •Carlos Fledes Padrón (Tenerife) •Alberto Cacho Almorín (Zaragoza) •**Ratón Kensington para PC** •Marta Caperal Martín (Granada) •Daniel Castillo Moreno (Granada) •Acram Abosalam Sayra (Las Palmas) •Miriam Rodríguez Franco (Valencia) •**Toalla "ISS Pro Evolution"** •Sergió Rafael Simón (Tarragona) •Alberto Martín Campos (Tenerife) •**Trident Pad Pro N64 amarillo** •Alejandro Olvera Gómez (Barcelona) •Pablo Porro Soler (Barcelona) •Ángel Pons Merino (Barcelona) •Sara Rodríguez Sánchez (Cantabria) •David Granado Miralles (Madrid) •**Trident Pad Pro N64 gris** •MªTeresa Hervás Pastor (Alicante) •Pedro Hernández Domínguez (Badajoz) •Raúl González Gracía (Lugo) •Juan Mariné López (Madrid) •Sandra Fabián Ventura (Toledo)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de mayo de 2000 hasta el 17 de junio de 2000. 4- La elección de los ganadores se realizará el 22 de junio de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

Juegos & Cía.

Suscripciones

RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.740 pesetas (12 números x 395 pesetas) recibe de regalo una de estas dos estupendas «Figuras de Acción»* de la colección **Aventuras de Lara Croft** de Bandai.

*No es posible elegir.

OPCIÓN 2

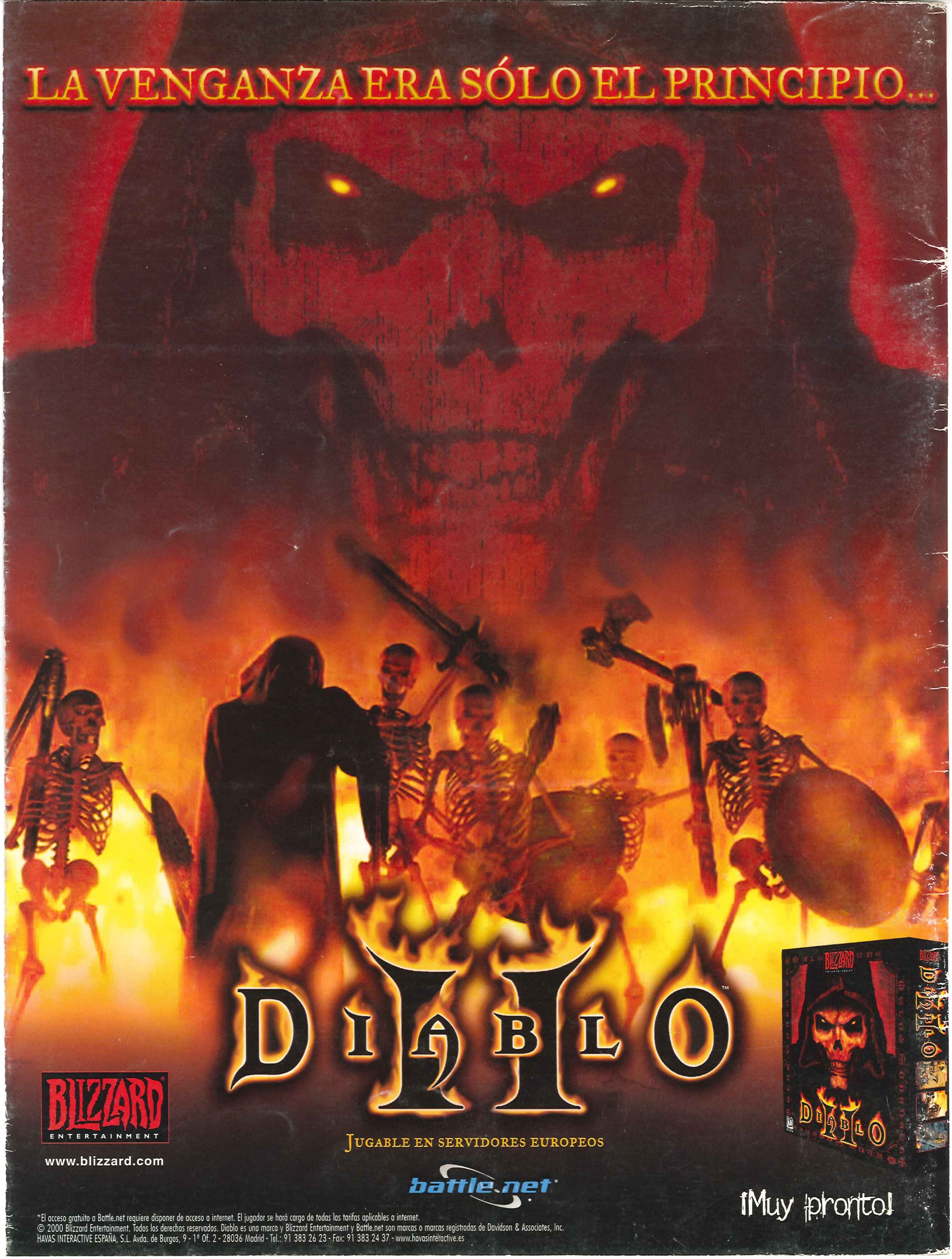
Por sólo 3.792 pesetas **(20% de descuento)** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 316 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h.** a **14,30h.** ó de **16h.** a **18,30h.** a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...
DIABLO II
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS
www.blizzard.com
battle.net*
¡Muy pronto!
*El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.
© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es